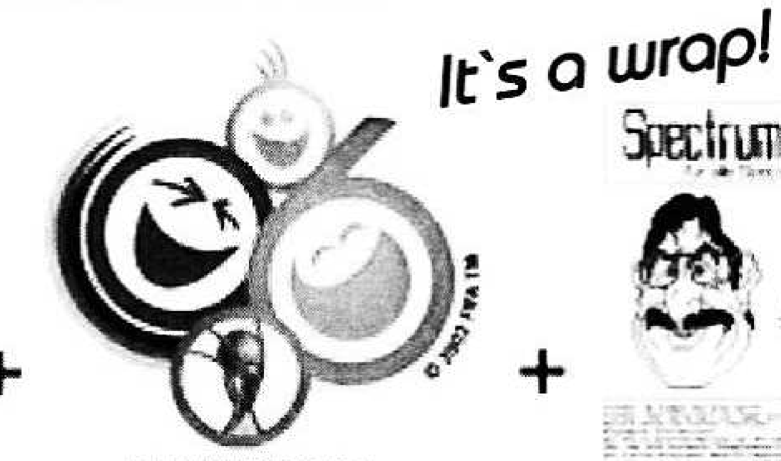


Spectrum & SAM Profi Club Köln



+



+





V.i.S.d.P.: Wolfgang Haller, Tel. 0221/680 33 10
Dabringhauser Strasse 141, 51069 Köln

E-mail: womoteam@t-online.de
Kölner Bank, BLZ 371 600 87, Kto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 197/198

Mai/Juni 2006

Anfahrtsskizze nach Wittenberg (siehe Termine). Auf unserer Webseite ***www.womoteam.de*** solltet ihr diese Skizze auch in Farbe vorfinden.

Besser spät als nie....

Wer sich gefragt hat, wo dieses Info bleibt, das diesesmal tatsächlich etwas spät kommt, dem sei gesagt, das es nicht nur an der Fußball-Weltmeisterschaft gelegen hat, sondern vor allem an unserem Umzug, der ebenfalls in die letzten Juni-

Better late then never....

This magazin is late this time, to be honest, very late. The reason for this delay is not only the Fifa worldcup, it is mainly because we have moved to a house in the last days of June, and until now this means we had a lot to do (and still have). Fortunately

tage fiel. Das bedeutete (und bedeutet immer noch) viel Arbeit, da wir ein Haus bezogen haben, an dem noch etliches zu tun ist. Gottlob hatten und haben wir etliche liebe Helfer, sogar aus unserem Club (hier nochmal unser Dank, ich denke, diejenigen die es betrifft wissen, wen ich meine). Dafür werde ich aber in Kürze wohl einen richtigen Raum nur für mein Hobby haben ☺.
Trotz Fußball und Umzug ließ ich es mir nicht nehmen, zwei Treffen zu besuchen: Bunnik (am 17.6.) und das Z-Fest (1.+2.7.). Doch darüber werdet ihr erst im kommenden Info lesen können. *(Wo)*

we had a lot of help by good friends (also from our club. I take the opportunity here, to thank them. Those to whom it may concerned will know who is ment.). The good side of our moving will be, that I will have my own hobby- and computerroom shortly ☺.
In spite of everything I was on two meetings in between: Bunnik (17.6.) and the so called Z-Fest (1. and 2 .7.). You will read of them in the next issue.
I apologize that some english translations/ summaries are very short or missing and thank you for your understanding. Till next time. *(Wo)*

Termine 2006



26./27. August 2006
Spectrumania in Wittenberg, jetzt am Rande der Altstadt, die neue Anschrift ist: Kulturbund Wittenberg, Lutherstraße 41/42.
Da die meisten Besucher zum Spectrum-Treffen in Wittenberg über die Autobahn A 9 anreisen, gilt diese Anfahrtsbeschreibung. Die A 9 ist an der Anschlußstelle 8 (Coswig) zur B 187 verlassen. Nach rechts abbiegen der B 187 folgen in Richtung Coswig über Griebo nach Wittenberg. Vom Ortseingang Wittenberg geht die B 187 als Hauptstraße ca. 4 km fast geradeaus. Dann kommt eine Rechtskurve mit einer Ampel, gleich danach ist eine Brücke über die Straße zu sehen, hinter dieser rechts abbiegen zur B 2 nach Potsdam, und man kommt über diese Brükke. Gleich danach kommen eine Rechts- und Linkskurve mit Ampel, Da ist man auf der Berliner Straße. An der fünften Ampel nach der Brücke nach rechts in die Lutherstraße abbiegen. Auf dieser ca. 1 km geradeaus und an der dritten Ampel nach rechts in die Wilhelm-Weber-Straße. An dieser Kreuzung sieht man das Haus, in dem jetzt der Kulturbund Wittenberg ist (siehe www.kulturbund-wittenberg.de/pc-club). Nach 50 m steht rechts die Post und links gegenüber die Einfahrt zum Parkplatz. Die Einfahrt liegt ungünstig an einer Straßeneinmündung. Leider sind die Räume des Kulturbundes und der Parkplatz nicht mehr so nahe beieinander wie am alten Standort. Man muß 50 m laufen und dann noch zwei Etagen hoch steigen, denn direkt vor dem Haus ist Halten und Parken nicht erlaubt.
Zum Treffen ist wieder die Möglichkeit für Imbiß und Getränke gegeben.
Wer in Wittenberg übernachten möchte, da werde ich wieder Zimmer besorgen. Dazu hier meine Adresse:

Norbert Opitz
Berliner Str. 49, 06886 Lutherstadt Wittenberg
E-Mail: eknowb@t-online.de
Tel.: 03491-401573 (werktags nach 16 Uhr)
Handy: 0175-7556945 (nur während des Treffens)

16. September 2006
Spectrum & Sam Treffen Bunnik/NL. Anfahrtsskizze: ***http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/bunnik-map-dui.htm***

30. September 2006
Joyce meets Speccy and SAM. Viertes gemeinsames Treffen der Clubs SPC und der Joyce-AG in Ittenbach bei Königswinter. Info: ***http://www.joyce.de/ag/klubtreffen.htm***

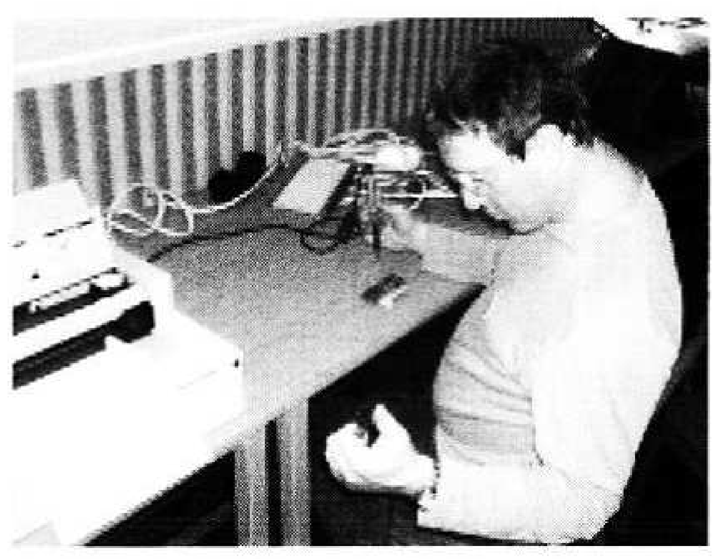
Teilt mir bitte weiterhin alle euch bekannten und interessanten Termine mit.

6th International Sinclair and Sam Days (ISSD) in Stein/Urmond (NL)

22./23. April 2006

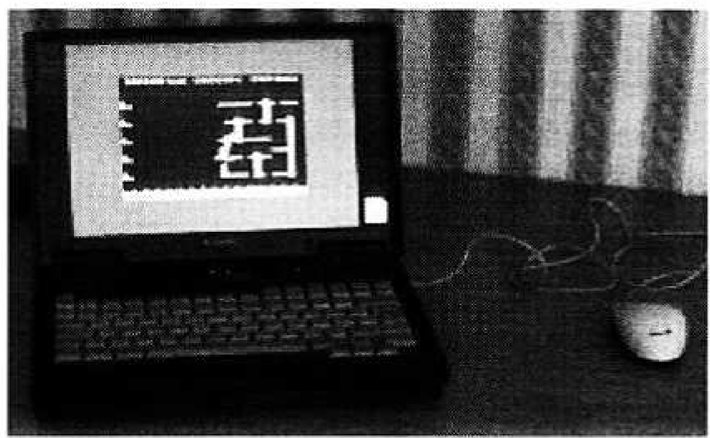


Leute, wie die Zeit vergeht. Ehe man sich versieht, ist schon wieder ein Jahr um, und die 6. Internationalen Sinclair- und SAM-Tage liegen bereits hinter uns.
Anwesend waren Johan und Roelof Koning, Rudy Biesma, Robert van der Veeke, Martijn Groen und Benjamin Versteeg aus den Niederlanden sowie Dieter Hucke, Dirk Berghöfer, Norbert Opitz, Stephan Haller und ich aus Deutschland.
Mit Martijn habe ich viel gesprochen und von ihm ein Monitor-Programm für den SAM bekommen, mit dem ich MC-Programme untersuchen kann (m2), dazu noch eins zum Umwandeln von Spectrum DATA Files zum SAM. Kann ich alles prima gebrauchen.
Mit Robert habe ich mich über die Konvertierung von PC Grafik zum SAM unterhalten und er hat mir ein paar Tricks mit Photoshop gezeigt.
Leider hat die angelötete Betriebsanzeige des Atom-Interfaces an meinem SAM nicht lange gehalten, Dieter hat mir die grüne Lampe deshalb wieder angelötet, diesmal fest mit der Platine verankert. Leider hatte mein SAM danach nur noch Ausfälle, nach dem Fehler haben wir lange gesucht bis sich herausstellte, das ein Lötklecks auf ein IC gekommen war und zwei Beinchen miteinander verband. Mit dem Entfernen des Lötkleckses verschwanden zuerst einmal scheinbar die Probleme, erst zuhause stellte ich fest, das nur noch das Laden von Programmen zuverlässig funktionierte, das Saven von Files, oder die Befehle Copy oder Move (Files oder Records) jedoch ganze Records unwiderbringlich zerstörten... Im Moment befindet sich mein Atom-IF in Dieters „Werkstatt"...
In Urmond haben wir uns auch die Aufzeichnung meines Auftritts bei Center TV über Dirks PC angesehen, gut, habe ich das auch hinter mir. War halt ein bißchen Spaß für alle zu sehen, wie ich mich bemüht hatte, einen Pacman zu legen.
Johan Koelman war leider verhindert, aber er hatte mir eine Vorabversion seines neuen Speccy81 Emulators für den Spectrum geschickt (der später auch als SAM2_ZX81 auf dem SAM laufen soll). So konnte ich ZX81HiRes auf meinem Laptop vorführen und man war schon erstaunt, wie schnell bereits die Grafik abgearbeitet wird. Obwohl Johan ja meint, das sei noch langsam ☺.
Für Dieter Hucke haben sich die beiden Tage wirklich gelohnt: er hat einen Star Drukker an seinem SAM ans Laufen gebracht und war so happy, das er noch an Ort und Stelle einen provisorischen Druckertreiber in Basic schrieb und ans Laufen brachte (die endgültige Basic-Version könnt ihr im letzten Info finden). Dabei haben ihm Robert, Martijn und vor allem Stephan sehr mit Informationen geholfen.
Dirk diskutierte heftig mit Stephan über die Möglichkeit, ein zweites Atom-IF über den



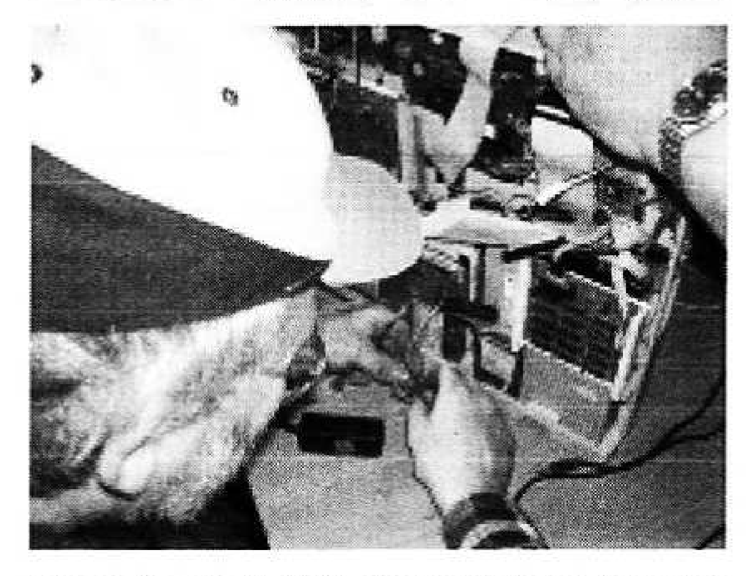






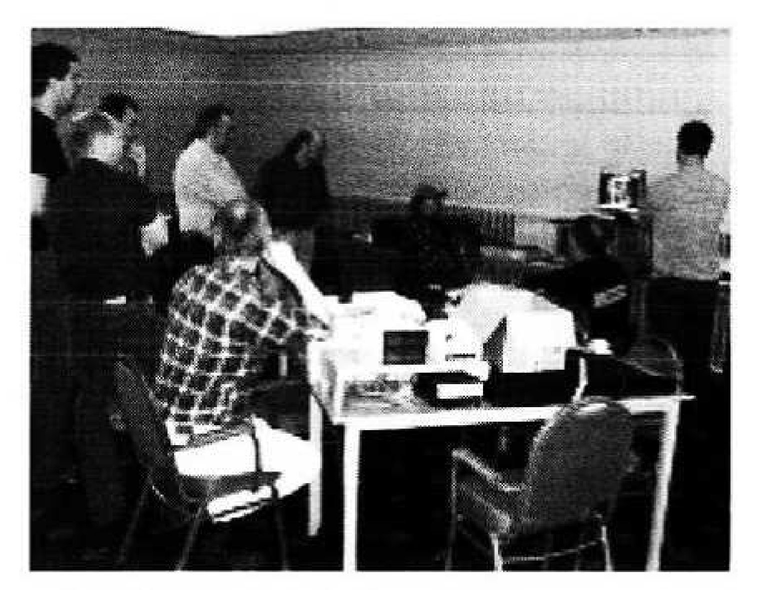
Demonstration von Johan Koelmans neuen Speccy81 Emulator unter Emulation auf einem Laptop. Sieht toll aus! Respekt!

Presentation of Johan Koelmans new Speccy81 emulator under emulation on a laptop. Looks great! Respect!



Ich wollte doch bloß die Betriebsanzeige für das Atom-IF wiederhaben... es endete in einer größeren Fehlersuche und letztends in einem defekten Interface...

My wish for a restored operation lamp for the Atom interface ended in a larger trouble shooting and at last in a malfunction of the interface...



Mit meinen Auftritt als „Pacman-Leger“ bei Center-TV belustigte ich auch in Urmond die Zuschauer...

The scenes with me as „Pacman builder“ in Center-TV amused the captive audience...



Johan Koning erklärt mir, wie wir die Besucherzahlen erhöhen können...

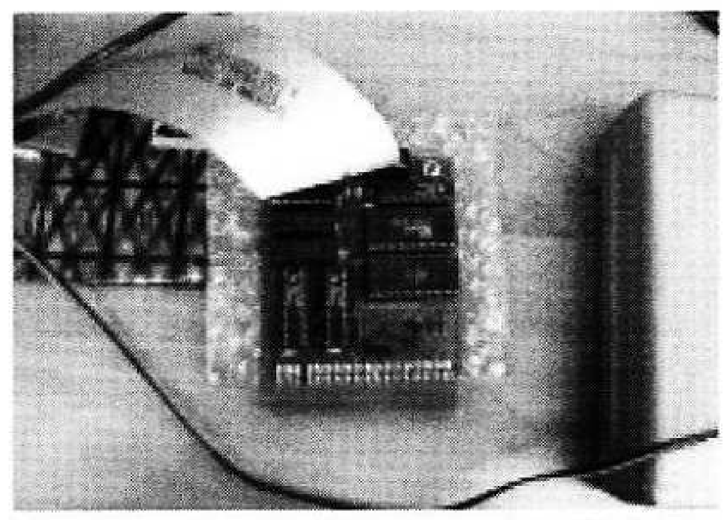
Johan Koning exemplified, how we could increase the number of audiences...



Martijn untersucht SE Basic 0.83 am SAM / Martijn determines SE Basic 0.83 on SAM



Typischer Arbeitsplatz von Norbert / The usual working area of Norbert

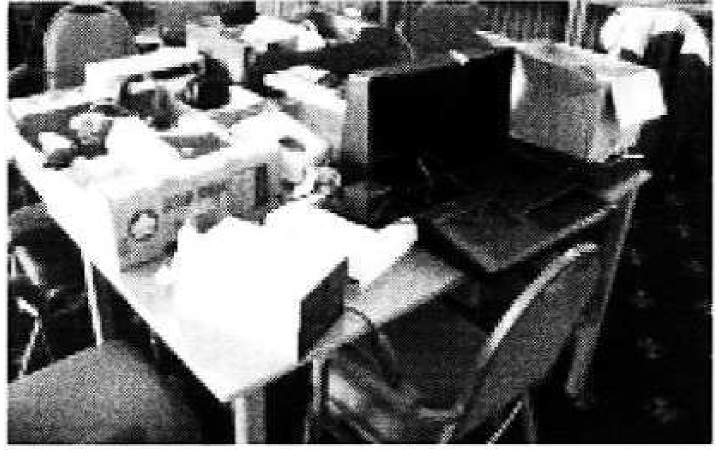


Spectrum Harddisk/Flash card IF DivIDE



Roelof Koning, Norbert Opitz





Flohmarkt / Flea market

Diskettenport anzuschliessen, wobei Dirk auch noch das Floppylaufwerk behalten will. Und es sieht so aus, als könne man dies bewerkstelligen. Schade, das auch Edwin Blink verhindert war, aber aus Mails mit ihm weiß ich, das auch er das so sieht.
Das restliche Treffen verlief wie die meisten anderen auch: Man sah sich alte und neue Spectrum-Demos an, man lötete und reparierte, konstruierte Smilies - oder half hier und dort wo man konnte. Und Norbert, zu diesem Zeitpunkt noch guter Dinge, hatte seinen Spaß dran, Spectrum Programme per Streamer an die Decke zu projizieren, um sie dann halb liegend zu spielen.
Zum Abschluß einigte man sich noch auf eine Verlegung des nächsten Treffens in Bunnik vom 10.6. auf den 17.6. (weil viele in Urlaub sind), dann brachten wir alle unsere Sachen zu den Fahrzeugen.
Alle – außer Norbert. Der mußte entsetzt feststellen, das sein Motorrad verschwunden war! Geklaut! 700 km weg von Wittenberg! Zuerst haben wir nach dem Motorrad auf dem Hotelgelände noch gesucht, ohne Erfolg. Dann ließen wir die Polizei rufen. Schön, das Roeolf und Johan dabei sehr geholfen haben, sie waren, wie alle anderen auch, eine große Hilfe. Norbert erstattete noch Anzeige (ohne wirkliche Aussicht auf Erfolg), dann brachten wir ihn zu Peter Rennefeld, wo Norbert übernachtete. So kam es, das ich nach längerer Zeit Peter auch mal wieder zu Gesicht bekam (wenn auch nur kurz).


Benjamin Versteeg, Rudy Biesma

How times goes by! Another year has gone and also the 6th International Sinclair and SAM days.
Present this time were Johan and Roelof Koning, Rudy Biesma, Robert van der Veeke, Martijn Groen and Benjamin Versteeg from the Netherlands as well as Dieter Hucke, Dirk Berghöfer, Norbert Opitz, Stephan Haller and I from Germany.
I had many good conversations, i.e. with Martijn, who gave me a monitor programm for the SAM and also a Spectrum DATA to SAM DATA convertor for my proposal. Both are very useful. Another good talk I had with Robert (the SAM grafic artist). He showed me how he converts Screens from PC to SAM and gave me some hints when using Photoshop.
Unfortunally the operation lamp from my Atom interface has unsoldered from the pcb, but Dieter managed to fit the green lamp to solder tight to the board. However - after this operation my SAM produced only failures, it was a long error trapping until we found out, that a bit tin-solder on a IC was connecting two pins. After removing the tin it seemed to be fine again. But back at home I found out, that only loading programs runs well, all copies or movings from files or Records destroyed Records on harddisk unrecoverable. At the moment my Atom-IF is located in Dieters „workshop"...
In Urmond we also saw the recorded scenes from me at Center.tv. Okay - it's over and gone now, but it was great fun for all to see me as Pacman layer.
Johan Koelman was disabled to come, but he had send me the preversion of his new Speccy81 emulator (first for the Spectrum, later it shell also run on a SAM). It was demonstrated on my laptop and surprised with its fast grafic, but Johan ment, it were able to get it faster.
Prolific days had Dieter Hucke, he brought a Star printer to work on his SAM. The result of his tentavive printer driver he made in Basic in Urmond (with the help of Martijn, Robert



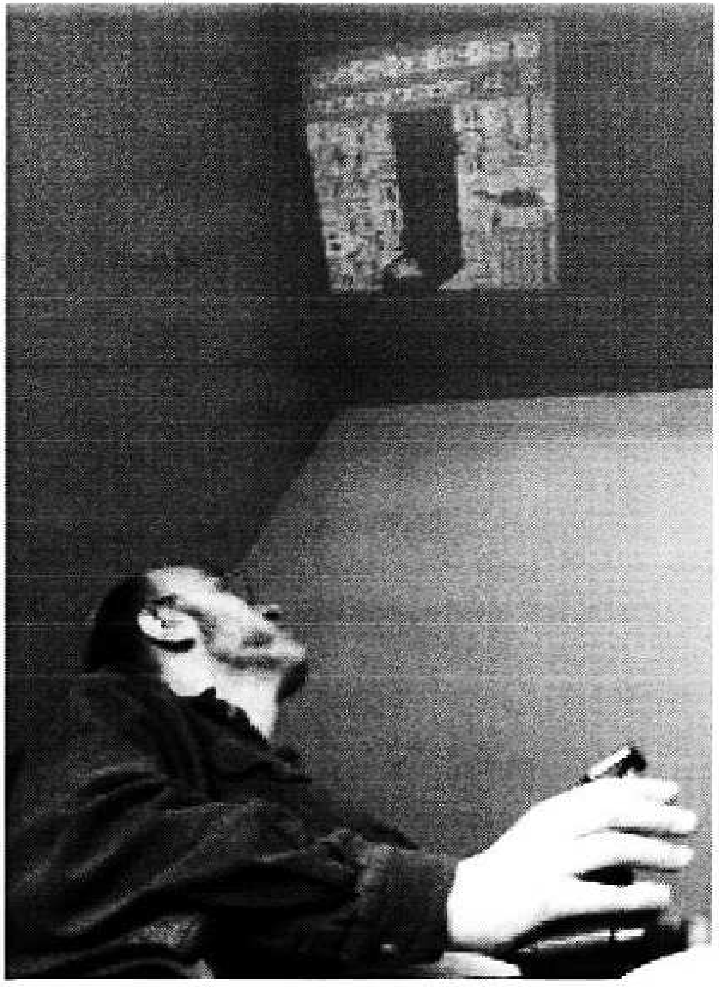


Stephan. Keiner weiß so genau, was er da eigentlich gemacht hat...

Stephan. But what he did, who knows?

and Stephan) you have seen in the last mag. Dirk and Stephan discussed the possibility of getting run two Atom Interfaces on the SAM discports, where Dirk still would hold the floppydisk too. They think it would be possible. It was a pity that also Edwin Blink was disabled to come, but from his mails I know that he ment it were possible.

The rest of the meeting was like most others too: showing old and new Spectrum demos, soldering and repairing, programming and trying to help whenever possible. Also there was a fleamarket with many goods to buy. And Norbert had fun to project Spectrum programs onto the ceiling to play them in a nearly horizontal laying way. At the end of the meeting we agreed to change the date of the next Bunnik meeting from 10.6. to 17.6.because many of us were then in holydays.



Rudy hatte viel Spaß am Großbildschirm, Norbert an seinen Spectrum Projektionen.

Rudy had much fun with the bigscreen, Norbert with his Spectrum projections.



Robert sagt/says: cu@hcc...
24.-26.11.2006 in Utrecht

Gegendarstellung

Nun mal ganz offiziell eine Gegendarstellung zum Artikel „Was noch??" auf Seite 8 des Infos 195/196, März/April 2006:

Es wird behauptet „.... hat Dieter Hucke wohl unter Einfluß mehrerer Alt ein Programm geschrieben, mit dem er den Beliebtheitsgrad mehrerer Biersorten aufzeigen wollte". Diese unsachliche und willkürliche Vermutung weise ich in aller Form zurück! Es war nicht der Einfluß „mehrerer Alt", sondern vielmehr der Einfluß mehrerer Kölsch, Alt, Pils und Gummibärchen, und alles durcheinander, und alles über Stunden, und alles mit viel zuwenig Schlaf, und alles mit Lötkolbendämpfen!! Wer soll dabei einen klaren Kopf behalten?? Also dem Altbier muß ich zugute halten: daran ALLEINE lags nicht! Auch das Kölsch hat dazu beigetragen.

Weiter wird mir ein Rechenfehler unterstellt, der nun zwei Prozent unterschlägt.

DIES IST SO NICHT RICHTIG!

Richtig ist, daß ich zum wohle meiner Zuschauer die vierstellig vom Spectrum errechneten Zahlen mit INT gekürzt hatte!

Die echten Zahlen sind:

Marke	Anzahl	Prozent
meusel	18	40,00
eibauer	10	22,22
diebels	7	15,56
k^lsch	6	13,33
feldsch	4	8,89
SUMME	45	100,00

Also alles richtig, nur muß man dem Clubchef des SPC wohl doch manchmal die Grundlagen der ordentlichen Bildschirmdarstellung klarlegen :-)))

Als letztes kommt noch eine Bemerkung zum Ergebnis: Auch wenn es dem Wolfgang nicht passen wird, das Kölsch hat schlechter als Diebels ALT und PILS abgeschnitten, und befindet sich auf Platz vier!!! Da täuschen auch keine Zahlen hinter dem Komma drüber weg.

Grinsende Grüße von einem, der Kölsch UND Altbier mag :-)

Anm. von Wo: An der Veröffentlichung dieser „Gegendarstellung von Dieter, an der er wohl wochenlang gegrübelt hat, bin ich wohl verpflichtet??? Eigentlich könnte ich ja das Ganze auf sich beruhen lassen, aber ich habe eine Seite zu füllen und „ein bißchen Spaß muß sein". Deshalb hier zwei Fakten. Da ist zum einen das Originalbild zu seinem Programm, und - eindeutig - es sind 98 Prozent, Integer hin oder her:

```
Insgesamt : 45 Flaschen

. . . . . . . . . . . . . . . . . . .

Anteil meusel     40 %
Anteil diebels    15 %
Anteil koelsch    13 %
Anteil eibauer    22 %
Anteil feldsch     8 %

. . . . . . . . . . . . . . . . . . .
```

Und da ich immer nur von Fakten berichte, zweitens gleich dazu noch ein bisher unveröffentlichtes Bild:



Darauf ist ganz klar zu sehen, das in beiden Kästen, Kölsch und Diebels, noch 9 ungeöffnete Flaschen sind, sprich 11 wurden geleert. Und nun vergleicht mal Dieters „Fakten" damit und macht euch Gedanken, wie schädlich Gummibärchen sein können...

INTERNATIONAL VODKA PARTY

International Vodka Party 2006 (that was a 3rd edition) took a place in Poland, in Krakow city. Organized by YERZMYEY/H-PRG^AY_R.

It was a ZX SPECTRUM party although with a presence of ATARI XL/XE computers and presentations.

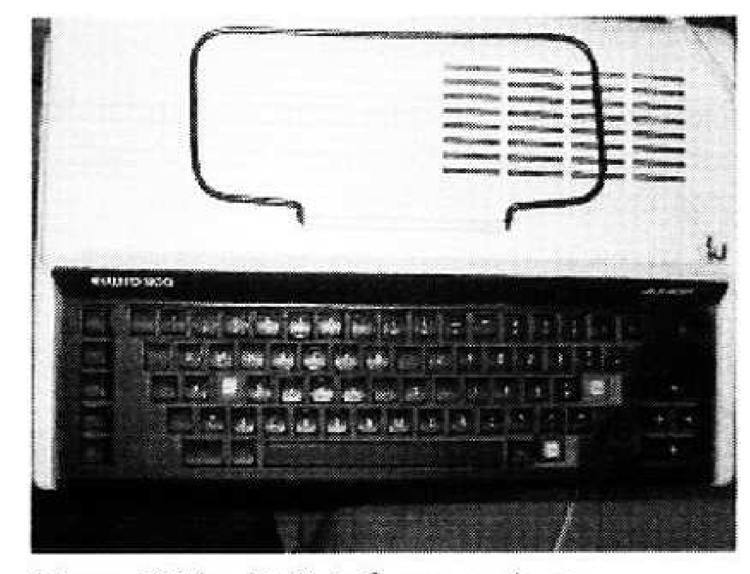
Guests came from following countries: Poland, Czech, England.



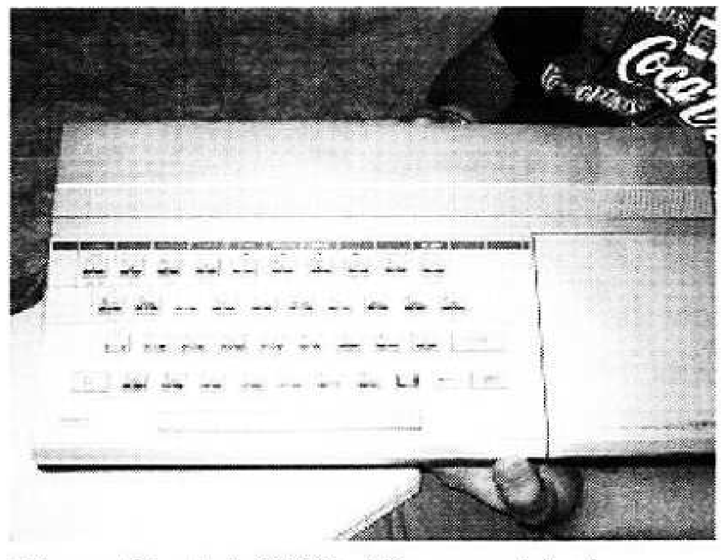
Jarek Adamski, Jad, Lukasz, TDM, Equinox, Gasman's iBook and part of Karolina



F6's rubber ZX with DivIDE and Yerz's AY interface



Elwro 800jr - Polish Speccy clone



Timex Sinclair 2068. Nice machine!



After vodka test????

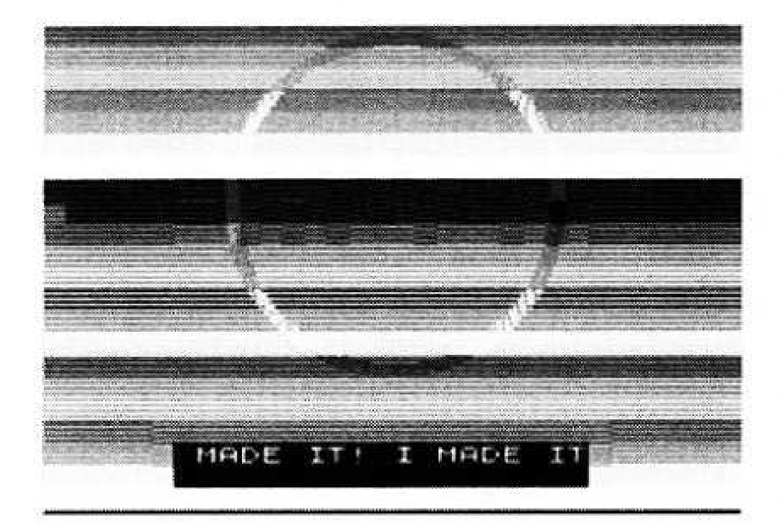
IVP is a friendly meeting of ZX Spectrum hardcore demo scene fans. And not only, also Atari, Commodore and all the nice old computers. All this in YERZMYEY's home, Krakow, Poland. But don't mistake! It's NOT

just a drinking party, it's mainly about ZX Spectrum scene and people around it. It's about fun, compos and scene friendship!IVP is a friendly meeting of ZX Spectrum hardcore demo scene fans. And not only, also Atari, Commodore and all the nice old computers. All this in YERZMYEY's home, Krakow, Poland. But don't mistake! It's NOT just a drinking party, it's mainly about ZX Spectrum scene and people around it. It's about fun, compos and scene friendship!

There were 2 compos:
4 channels MOD compo for ZX Spectrum with General-Sound card and Idiotic Demo compo (for the most stupid ZX demo :)).

*****THE RESULTS*****

Idiotic Demo Compo:



1. Shock (EQUINOX) - 99



2. Vodkemon (GASMAN, MISTER BEEP, EXIN) - 98

Out of compo

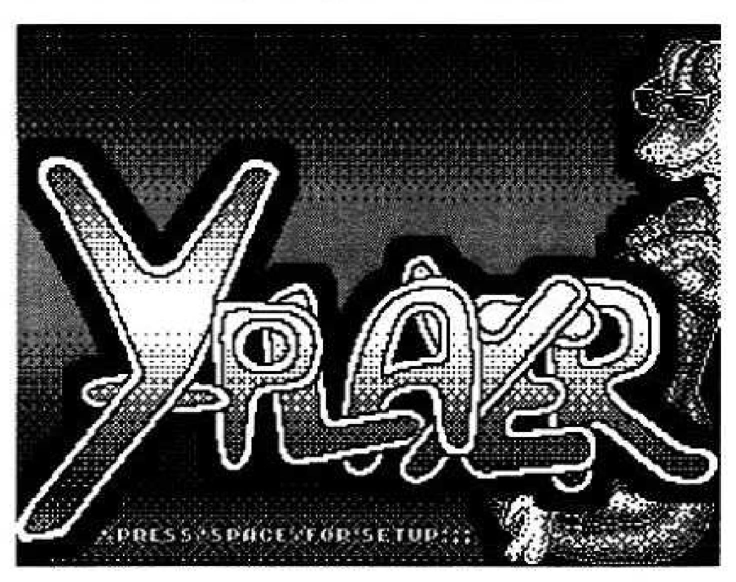
RotoZlow (ICABOD) - the production for Idiotic Demo Compo came too late. :(
WE ALL REGRET IT!

MOD Compo:

1. Drink Vodka or Eat Mrtka z Krtka (FACTOR6 / AY_R) - 102

2. Old-School Rave Part 2 (YERZMYEY / H-PRG^AY_R)- 98

3. Molition Day - 84 (TDM / AY_R)



Instruction of using ZX Spectrum's "Y-PLAYER" of MODs.

Hmmm. Pretty simple: use mouse. To reread disk move mouse into right side of a screen (a MENU will appeare) and chose required option.

To load MOD click on the file with *.C extention (rest of files will load automatically).

To PLAY/STOP use menu on the right side of the screen.

If You use an emulator, use some that has GENERAL SOUND card emulation. THE BEST WOULD BE "Z80 STEALTH"

WWW site: http://factor6.ic.cz/ivp/

HARP
die Spectrum Zone.

von Michael Bruhn ('Frankie')

Nach einigen längeren Artikeln in dieser Serie kommt es diesmal nur zur einem kurzen, da auf der Spectrum Zone seit der letzten Ausgabe des SPC-Magazins nicht viel los war :(

Hoffentlich habe ich für die nächste Ausgabe einige neue recordings über die ich schreiben kann, vielleicht von dir :)
(Anm. von Wo: Ich glaube, er meint mich, aber ich gebe es auch gerne an alle Leser weiter ;-)

Deshalb werde ich euch diesmal einige Neuigkeiten über die nächste Speccy Tour geben. Die Vorbereitungen laufen schon, und wir sind uns ziemlich sicher, das es in diesem Jahr noch mehr Teilnehmer geben wird, als in der Speccy Tour 2005. Hoffentlich melden sich auch einige SPC Leser an. Die Tour wird irgendwann im Herbst starten. Im letztem Jahr haben wir zum erstenmal damit angefangen, ein Diplom an den Sieger zu schicken. Im diesem Jahr arbeiten wir daran, neben dem Diplom auch einige andere Preise zu präsentieren. Meistens Kleinigkeiten wie T-Shirts und Tassen mit einen Speccy-Tour Logo drauf. Ich habe hier auch ein Bild von einem Probedruck eines Diploms für die Speccy Tour 2006 abgebildet. Falls die Qualität gut genug ist könnt ihr sehen, das der Siegername durch ????? ersetzt ist. Vielleicht kommt da dein Name hin?



'Wird ????? durch deinen Namen ersetzt?'

Auf der HARP Board besprechen wir zur Zeit wann die Tour starten soll, und andere Dinge. Wenn du Interesse hast mitzureden, dann schau doch einfach vorbei.

Tja, das wars für diese Ausgabe. Ich weiss ihr habt zur Zeit nicht viel Zeit zum Spectrum Spiele spielen, da ja die (Fußball) WM läuft. Als ich diesen Artikel schrieb, habt ihr gerade am Tag davor Argentinien im Viertelfinale geschlagen. Hoffe es hat für mehr gereicht. Dänemark war ja leider zu blöd sich zu qualifizieren. Aber ich lasse jetzt lieber den Fußball, da dies ja ein Spectrum Blatt ist, und da Wolfgang nach dem Abstieg des 1. FC Köln wohl nicht so auf Fußball zu sprechen ist ;-)
Also - wenn die WM zu Ende ist, Spectrum Spiele spielen, und die Recordings auf HARP auflanden :)
(Anm. von Wo: Dänemark hatte Glück, nicht dabei gewesen zu sein, denn es ist ihnen einiges erspart geblieben ;-)

Und zum Schluß ein dankeschön an Wolfgang für ein tolles Heft und für seine Korrekturen :)

HARP:
http://www.homeactionreplay.org/index.php

HARP Spectrum Zone:
http://www.zxspectrum.homeactionreplay.org/index.php

'Frankie' aka Michael Bruhn gives informations about the next Speccy Tour in the internet, and he thinks it will start in autumn 2006. It is planned to send a diploma to the winners together with small presents as T-Shirts and cups with the Speccy-Tour logo on it. So participate with the tour and maybe your name replaces the „?????" in the picture left.

8bit Projects For Everyone

Home | Help | Newsletter | Forum | English | Polski | Search
Computer | Emulator | Hardware | Interface | Part | Software | System | Upgrade | Tool | Zin

Interfaces for Spectrum	FLIMEM, SPLIT, TI-of-TTL, YABUS ZX
Upgrades for Spectrum	ZX4MB, Z80JOY
YAMODs	YAMOD ATBUS, YAMOD AYLPT
Sam Coupé	ATOM, SAM512
Amstrad	CPC4MB

Email
Password
OK

News from Jarek

From time to time I receive a newsletter with informations from Jareks newest projects., depending on my selections I have made when I have registered. So it´s mainly for Spectrum and SAM. Jarek has fantastic news, so go and order your own newsletter. To download .zip, .pdf and some .gif and .jpg files, you need a password which you get when you register. I promise you, that a registration on Jareks page is absolutely confidential.

Okay you Specchums and SAMmers (where we have a new one and an old one back this month in the club), here I go with the news:

Current 8bit Offer 20200607

I would like to inform you, that now you can get some things that can give more power to your 8bit computer. You can select the configuration you prefer usually among:
- boards and elements as do it yourself kit,
- pre-mounted and tested modules,
- completely mounted and tested.

http://8bit.yarek.pl/upgrade/zx.zx4mb/

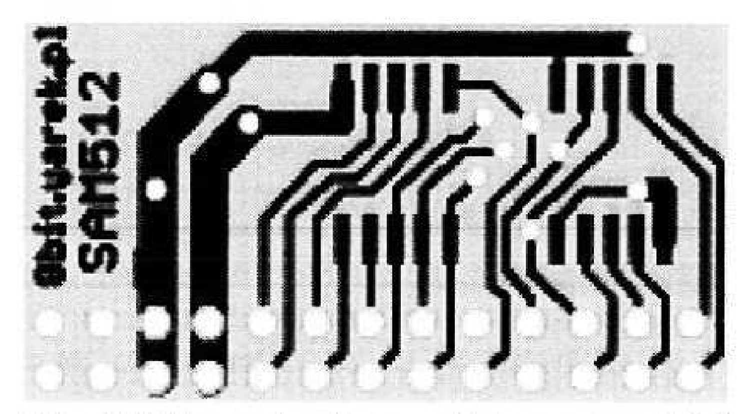
Install 4MB RAM (four megabytes!) inside ZX Spectrum 48kB (tested with ISSUE 6A). In addition 128/512kB PEROM. Get compatibility to ZX Spectrum 128K and Pentagon 512kB. Use with ZXVGS, CP/M, UZIX systems. Available as DIY kit and full service.

http://8bit.yarek.pl/upgrade/zx.z80joy/

Install Kempston Joystick port inside ZX Spectrum. Have full address decoding. You can also use Z80JOY with any Z80 machine as 7bit input port.

http://8bit.yarek.pl/upgrade/zx.ti-of-ttl/

Upgrade Timex Interface M-397 to 8kB RAM and 32/64/128kB ROM. Use TOS A.2, ZXVGS TMX also with cable to PC.



http://8bit.yarek.pl/upgrade/sam.sam512/

Upgrade the Sam to 512kB RAM. It's necessary when you have only 256kB, as many of software requires 512kB!

http://8bit.yarek.pl/interface/sam.atom/

Feel the power of Sam Coupé with Atom internal IDE interface. Connect harddisk, CD-ROM, or - with adapter - CompactFlash. Test the operating systems: B-DOS, ZXVGS and CPM22QED.

Jarek Adamski
http://8bit.yarek.pl

There's a Hole in your Bucket

Liebe Computerfreunde

Bei unserer heutigen Adventurelösung kommen wir zum Programm „There's A Hole In Your Bucket“ von Karen Tyers. Adventurefreunden dürfte Sie keine ganz Unbekannte sein, denn sie mischt recht kräftig in der Szene mit. Bei diesem zugegebenermaßen recht kleinen Adventure (18 Locations reichen uns für die Lösung) gibt es jedoch einige recht verzwickte Rätsel zu lösen. Die Geschichte ist kurz erklärt.

```
THERE'S A HOLE IN YOUR BUCKET

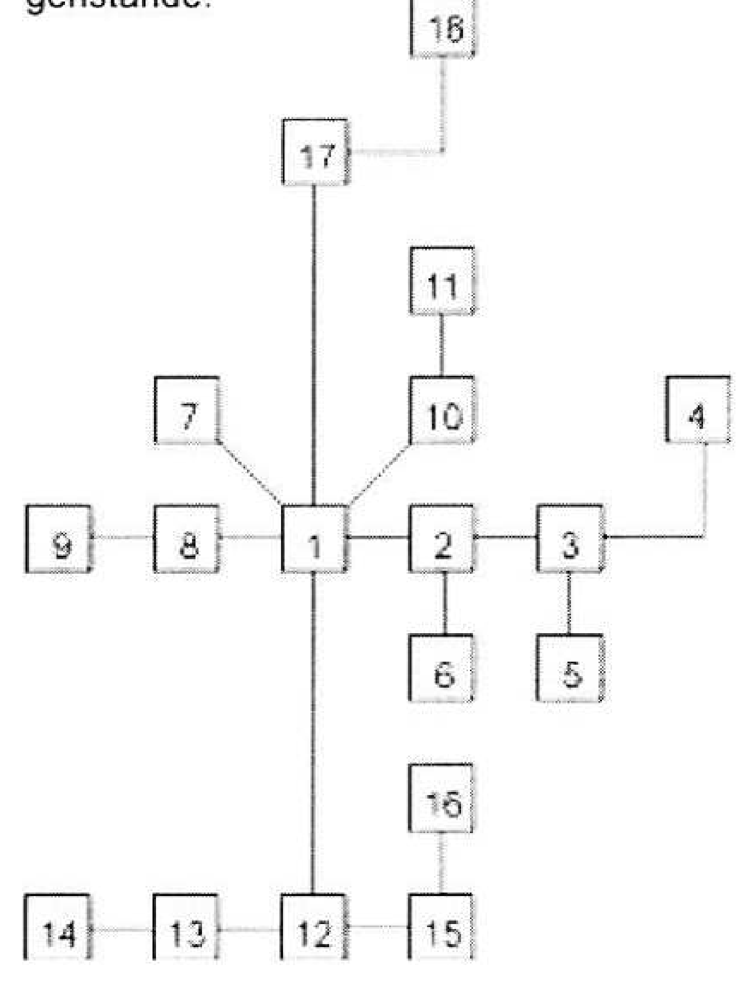
You must all have heard the old
song 'There's a hole in my
bucket, dear Liza, dear
Liza....

Well your dearly beloved wants
to clean the windows and when
She Who Must Be Obeyed says
"JUMP", you always ask "HOW
HIGH?"

Unfortunately your bucket,(if
you knew where it was), has a
hole in it, but all you have to
do is find it, mend it, fill it
with water and hand it to SWMBO
....

More....
```

Eine gewisse Liza möchte die Fenster des Hauses putzen und benötigt dazu einen Eimer voll Wasser. Unsere Aufgabe ist es nun, diesen zu finden, zu reparieren und mit Wasser gefüllt zu übergeben. Wir sollten uns dabei aber nicht zu umständlich anstellen, denn die Gute wartet schon recht ungeduldig und ihre Geduld ist schon ziemlich am Ende. Eine recht einfache und kurze Geschichte wie man meinen könnte, aber sehen wir selbst. Zumindest ist es eine für Adventure recht ungewöhnliche Geschichte und es soll an dieser Stelle auch überhaupt nicht darüber diskutiert werden ob es daran liegt, das das Adventure aus der Feder einer Frau stammt. Diese Diskussion ist ohnehin müssig und führt meist sowieso nur zu heftigen Streitigkeiten zwischen den Geschlechtern. Deshalb widmen wir uns hier jetzt einfach und vorurteilsfrei der Lösung dieses Programmes. Zuerst werfen wir aber wieder wie gewohnt einen Blick auf den abgedruckten Plan und seine Locations. Wie ihr sehen könnt ist er recht gut gegliedert und strukturell einfach aufgebaut. Hier sind die Beschreibungen der Locations und Gegenstände:



01) In your farmyard / large bale of straw, twine

02) Inside the farmhouse kitchen / Liza (auch genannt SWMBO), gap, knife

03) In the hallway / potted uspidistra

04) In our bedroom / bed, pillow, book, scissors

05) In the living room / chair, waste paper basket, crumpled ball of paper

06) In a rather large pantry / shelves, tea caddy, small key, jars, tin, loaf of bread

07) At the smaller barn / several sacks of corn, spade
08) Inside the wire chicken run
09) Inside the coop / hay, pitchfork
10) In the garden / whetstone
11) Inside the shed / tools, axe, bench, container of pigswill, ladder, bucket
12) Standing beside a small but deep duckpond / ducks
13) In the pig pen
14) Standing in the middle of the pigsty / straw, twig
15) On a well trodden dirt path
16) At the front garden
17) At the main barn
18) In the hayloft / large bales of straw

Das waren sie auch schon, alle Locations, die uns auf unserem Lösungsweg begegnen werden. Noch ein kurzer Hinweis. Um Gegenstände zu untersuchen, kann man in den meisten Programmen examine „Gegenstand“ eingeben. Dies funktioniert in diesem Programm nicht. Hier kommt man nur mit der Kurzform X (für examine) weiter. Nun aber zur Lösung dieses Adventures. Wir starten im farmyard.... und machen so weiter:

Inventory (wir haben einen alten Overall und ein paar Gummistiefel an), X overall, X wellies, E (kitchen - das Kommandogebiet von Liza), X Liza, talk to Liza, X sink, X cupboards (da ist eine Lücke), X gap, feel gap (unsere Finger sind zu groß), open cupboards, E (hall), X plant (steht auf einem Schemel), move plant, get stool, X stool (ein Fuß ist kürzer als die beiden anderen), U (unser Schlafzimmer), X bed, X pillow, lift pillow (wir finden ein Buch), read book (handelt vom Turmspringen), drop book, look under bed (da ist eine Schere aber man kommt nicht ran), move bed (jetzt bekommen wir die Schere), X scissors, D.

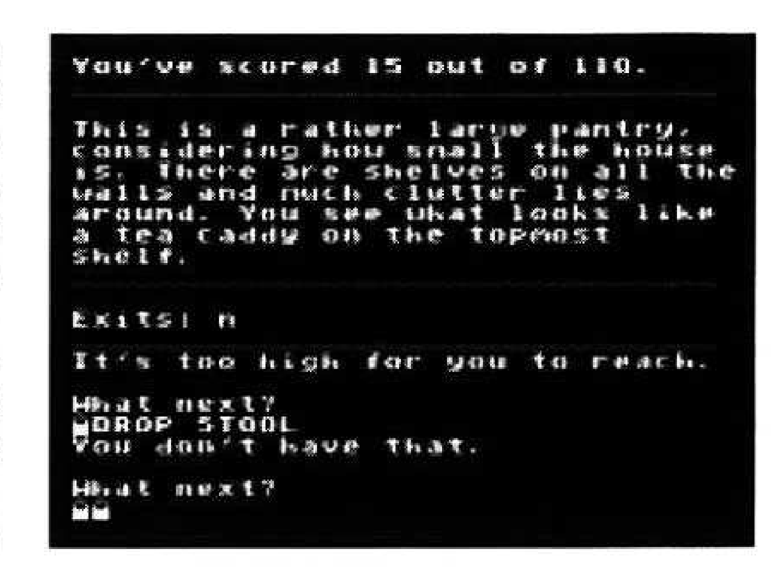
S (living room), X chair, look behind chair (wir finden einen Papierkorb), X basket, look in basket (da ist ein zusammengeknülltes Blatt Papier), unscrew ball, read paper (ein Schreiben vom Wasserwerk), search chair, N, W, S (Vorratskammer), X pantry, X floor, X shelves (vollgestellt mit Töpfen und Büchsen aller Art), search shelves (da ist eine Teebüchse auf dem obersten Regal), get caddy (kommt man so nicht ran), drop stool, fold letter (formt einen Keil), put letter (unter den kürzeren Fuß des Schemels), examine stool (jetzt steht er ganz stabil), climb stool, get caddy, D (der Schemel bricht auseinander - keinen Moment zu früh), X caddy, open caddy, look in caddy (voller Tee), search tea (wir finden einen kleinen Schlüssel - was so alles im Tee landet), close caddy, search jars (wir finden eine große Büchse), X tin (leer), search shelves (versteckt hinter den Töpfen ist ein Laib Brot), X bread (altbakken), N (SWMBO will nicht, daß wir ihre wertvolle Teebüchse nehmen und nimmt sie uns gewaltsam weg), W (farmyard).

NW (smaller barn), search barn (da sind Säcke) X sacks (voll mit Korn), look behind sacks (wir finden einen Spaten), get corn (in der Büchse), SE, open gate, W (Hühnerauslauf), W (als wir versuchen hineinzukommen attackieren uns die Hühner), feed hens (mit dem mitgebrachten Korn), W (Hühnerstall), X hay, feel hay (wir finden eine Heugabel), X pitchfork, E, E, NE (Gemüsegarten), dig (wir graben einen Wetzstein aus), X whetstone (trocken), N (die Schuppentüre hat ein Schloß), unlock door (mit dem Schlüssel), N (im Schuppen), X shed, search tools (wir nehmen eine Axt), X axe (stumpf), look under bench (wir sehen eine offene Dose Schweinegesöff), get pigswill (in die Büchse), look under bench (wir ziehen eine Leiter hervor), X ladder (eine Ausziehleiter in erbärmlichem Zustand), look under bench (wir finden schließlich unseren Eimer hinter dem Schweinegesöff), X bucket (hat ein Loch im Boden), S, SW.

S, open gate, W (der Schweinestall), W (Blossom weigert sich beiseite zu treten), lay trail (of pigswill), W (Schweinestall), search straw (wir finden eine seltsam ge-

formte Rute), X twig (divining rod), E, drop tin, E (Ententeich), X pond (trocken), X ducks (ziemlich mieserabel, denn sie haben kein Wasser), E (dirt path), use rod (man muß vorher das Buch gelesen haben - sie schlägt aus und zeigt nach unten), dig (wir graben ein kleines Loch, das sich mit Wasser füllt), wet whetstone, sharpen axe, drop whetstone, dig trench west (der Ententeich füllt sich mit Wasser), drop spade, X ducks (sie schwimmen vergnügt herum), E, N (Garten), X flowers, pick flowers, smell flowers, X gate (mit einem Seil verschlossen), untie rope, C rope, open gate (davonlaufen hilft nichts), X lawn, S, W, N, drop ladder, E (die Küche), give flowers (sie wirft sie weg - aber es war einen Versuch wert), turn tap (nichts passiert), W, get ladder.

N (der Hauptschuppen), search barn (wir sehen einen Heuspeicher), extend ladder, prop ladder (reicht gerade bis zur Öffnung), drop all, get pitchfork, get rope, U (die Leiter bricht aber wir schaffen es noch nach oben zu kommen), X bales (wir sehen einen kleineren Strohballen), get hay (wir benutzen die Heugabel und werfen ihn durch die Öffnung in den Garten), tie rope, D (das Wirtschaftsgebäude des Bauernhofes), N (Hauptscheune), get axe, get bucket, get scissors, get bread, S, X bale (er ist mit einem Bindfaden zusamengebunden), cut twine (die Schere ist nicht stark genug), N (Hauptscheune), get twig, S, E (die Küche), put twig (wir greifen damit ins Waschbecken und fischen ein Messer heraus), X knife, W, cut twine, get straw, X straw (zu lang um in den Eimer zu passen), cut straw with axe, put straw in bucket (man muß vorher noch etwas damit machen), weave straw (wir haben nun eine quadratische Matte), cut mat with scissors (jetzt ist sie rund), put mat in bucket (sollte jetzt das Wasser halten), S (wieder am Ententeich), get water (die Enten haben Hunger), break bread, feed ducks, get water (im Eimer), N, E (die Küche mal wieder), give bucket (SWMBO packt den



Eimer und geht die Fenster putzen.... Das Adventure ist gelöst. Es kommt die final message

Well done you've managed to placate her for now Score 100/100

Das wars. Mit viel Glück haben wir den Auftrag von Liza erfüllen können und hoffen nun auf unsere Ruhe. Fragt sich nur, wie lange das anhalten wird. Aber das ist eine andere Geschichte.

Soviel für heute. Bis demnächst an dieser Stelle.



(C) 2005 byHarald R. Lack, Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim und Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Raubling

Summary

In this adventure solution, we have a very strange task. All we have to do, is to find a bucket for Liza, who wants to clean the windows of the house. This may look like a simple duty and we don't want to philosophize if this is so because the program was written by a women. Nevertheless the job is much more difficult as it may look and Liza is still waiting impatient. So lets come along and help us solve our task within the right time.



Demi - Revision 2

Was bisher geschah:

Demmi erfuhr, wozu eine Revisionsöffnung gut ist, als sein Vater den Badewannenabfluß reparieren wollte. Begeistert von der Idee zerlegte er den ZX Spectrum, und sägte ein 10 Zentimeter grosses Quadrat in den Unterboden des ZX Spectrum. Die Platine liegt nun ungeschützt im Gehäuse und ist unten zu sehen, weil Demmi bisher keinen Deckel bauen konnte, mangels Scharnieren.

Short summary

this time at the beginning:

Here you will find a short review of the last article, because it was too long i splitted it in two parts. After the review it now goes on with the story. Demmi invited Jello for building a monitor output into the ZX Spectrum. By coincidence they dropped a bit of soldering lot into the ZX spectrum through the revision opening, jello and Demmi had a discussion: Jello said they would not have the incident without the revision opening, and Demmi said without the revision opening it would be much harder to find the Solder.

In the end the Spectrum must be opened again, and of course Demmi was fooled, he better had left the Spectrum intact without the revision opening.

Hier nun die Fortsetzung:

Montag, 18. November 1985

Haben heute Familienrat gehalten, wegen dem Geburtstag von Onkel Hubertus. Alle waren sich einig, wir werden hinfahren. Onkel Hubertus hat zwei Tage vor Sammy Geburtstag, wollte aber die Feier am Samstag machen, wahrscheinlich, damit man bis spät abends feiern und am nächsten Tag ausschlafen kann.

Dienstag, 19. November 1985

Heute war Jello zu Besuch. Habe ihm voller Stolz meine Revisionsöffnung am Spectrum gezeigt, er fand das gar nicht gut. Sagte, wenn die Platine unten offen ist, gibt's garantiert ein Unglück. Ach der Jello, immer Pessimist! Wir schraubten den Specci auf und löteten die Monitorschaltung am Modulator an.

(Anm d. Red.: mit nur einem Transistor und zwei Widerständen lässt sich am Modulatoreingang vom Spectrum ein FBAS-Signal erzeugen, das zur Ansteuerung von vielen Monitoren besser geeignet ist)

Anschliessender Test, jawohl, alles funktioniert! Schraubten den Spectrum wieder zusammen, während er noch angeschlossen war und das Einschaltbild zeigte; soll man ja nicht machen, aber Jello und ich sind schließlich Profis!.

Beim Zusammenschrauben passierte es dann, der Spectrum lag noch mit der Unterseite nach oben auf dem Tisch, und ich wollte den Lötkolben wegräumen. Dabei musste sich wohl ein Lötzinnklecks gelöst haben und fiel in den offenen Spectrum. Dumm war, dass wir ihn noch mit dem Netzteil verbunden hatten. Es gab ein klickendes Geräusch, dann zeigte der Specci nur wirre Datenmuster, wie nach einem Absturz! Jello und ich zogen das Netzteil ab, und suchten natürlich sofort nach dem Lötzinnklecks.

Jello sagte, das wäre nicht passiert wenn ich diese Revisionsöffnung nicht gemacht hätte, ich konterte, dass wir nun aber viel leichter nach dem Fehler suchen können. Jello erwiderte „wir hätten erst gar keinen Fehler ohne diese Öffnung". Wollte grad wieder was antworten als wir den Klecks sahen, er war dicht am Rand der Öffnung und überbrückte zwei Zinnbahnen. Beim Versuch, das Zinn zu entfernen, rutschte es ab und fiel weiter ins innere. Schimpfend machte ich den Spectrum komplett auf, jajajaaaaaa ich weiss, Jello hatte es gleich gesagt! Nur gut dass niemand mein Tagebuch zu lesen kriegt, so eine Blamage!

Immerhin hatten wir das Lötzinn dann schnell gefunden und entfernt, uff, zum Glück lief der Spectrum danach wieder normal, hatte schon befürchtet, dass er nun ganz kaputt ist. Sagte das zu Jello, der meine nur „Ach der Demmi, immer Pessimist!"

Donnerstag, 21. November 1985

Hmmmm seit Jello und ich den Specci geöffnet und repariert hatten, ist wohl doch irgend etwas nicht in Ordnung. Er stürzt jetzt öfters ab, und ich hab keine Idee, warum! Die Revisionsöffnung hat immer noch keinen Deckel, und darum hatte ich eine alte schwarze Schaumstoffmatte unter den Specci gelegt, damit kein Staub reinkommt. Wollte heute Nachmittag mal „A View to a Kill" ausprobieren, aber das Spiel ist schon schwer genug, dazu kamen dann die Abstürze! Der Specci kam doch sonst nie so oft zum Absturz ?!?!

Freitag, 22. November 1985

Nach der Schule mit meinen Eltern in die Stadt, um ein Geschenk für Sammy und für Onkel Hubertus zu kaufen. Meinen Vorschlag, ein Spiel für Sammy zu kaufen, das er an meinem Specci spielen kann, (was ich absichtlich vorschlug, damit ich Sammy dadurch etwas abhandeln und auch das Spiel mal selbst spielen kann), wurde von meinen Eltern gleich abgelehnt. Stattdessen dachten sie eher an etwas zum Anziehen (wie öde!!!)

Hab mich aus der weiteren Suche herausgehalten, sie entschieden sich für eine Lederjacke für Sammy, und Schal und Handschuhe für Onkel Hubertus, der hatte sich das für den Winter gewünscht.

Aus Sinclair User Feb. 1986

Back up your troubles

BACKUP DEVICES are at the best of times controversial and the new Multiface One from Romantic Robot is set to be the most controversial of all

At the push of a button it allows you to backup your programs to disc (Discovery One or Beta), microdrive, or Wafadrive, with other disc systems to follow. It also provides facilities to POKE areas of memory for high score POKEs or to see what is there



Multiface is so called because it can do more than just backup programs. It has a built-in Kempston compatible joystick port and a composite video monitor socket. Inside there is 8K of RAM which is available as, for example, a RAM disc or somewhere to keep a monitor or short machine code routines.

Its main use, however, will be as a backup device and as such it is very successful. It cannot backup programs to hardware where the program specifically looks for that hardware and does not run properly if it is connected - such as Elite and the Beta Plus - but it can, for example, backup the same program to microdrive.

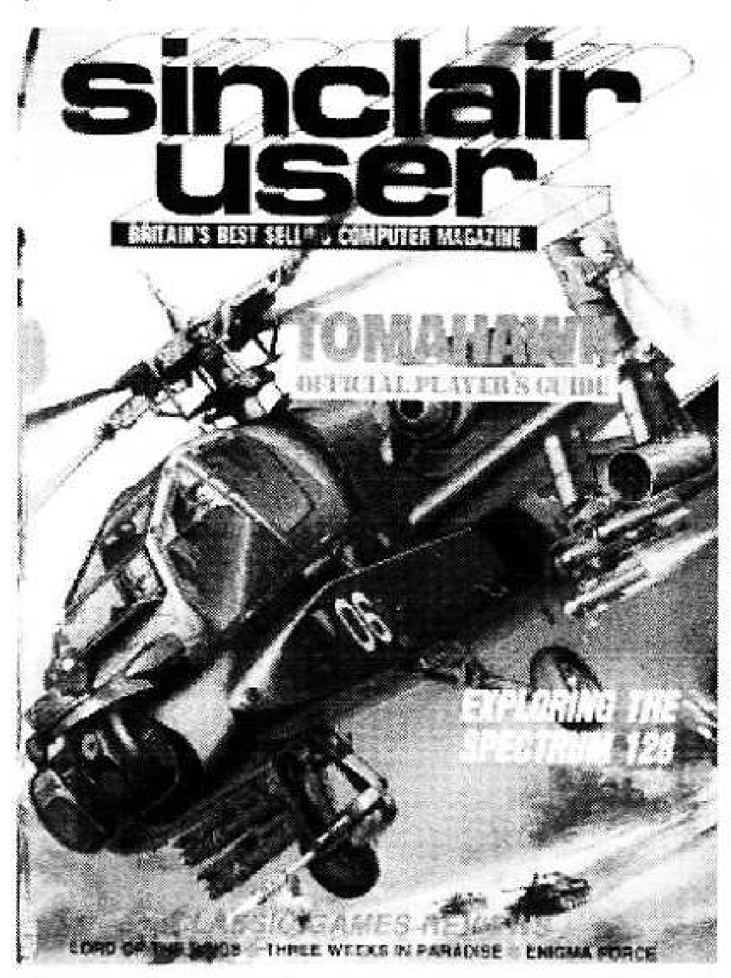
To be able to get more programs onto one microdrive cartridge the Multiface uses some impressive compression techniques. Compression rates of over 50 per cent are possible with some programs.

Given the wide range of hardware which the Multiface can work with, and the extra facilities it provides, the price of £39.95 is reasonable.

John Lambert

Samstag, 23.November 1985

Hab heute vormittag Jello besucht, mit meinem Spectrum, um mit ihm die Ursache für die Abstürze zu suchen. Seltsam: bei ihm lief alles einwandfrei. Jello fragte mich dreimal, ob denn nicht doch irgendetwas durch die Revisionsöffnung in den Spectrum gelangen könnte, so was wie ein Draht. Ich erzählte ihm von der Schaumstoffmatte, und daß da sonst nichts drauf liegt. Wir spielten noch eine gute Stunde Barmy Burgers. So ein hektisches Spiel, ich hab es in der ganzen Zeit gerade einmal geschafft, einen Burger fertigzubekommen. aber alle vier? Für mich und Jello aussichtslos. Man müßte etwas haben, mit dem man ein Spiel anhalten und speichern kann. Naja vielleicht gibts ja eines Tages sowas mal!



(Anmerkung: Tja, Demmi, dein Wunsch wurde wenige Monate danach erhört: in der Sinclair User, Issue 47, Februar 1986, wurde das Multiface One als sogenanntes „Backup device" vorgestellt! Nebenstehend ein Auszug der Ankündigung aus dem Internet)

Sonntag, 24. November 1985

Heute morgen nicht in die Kirche. Wollte lieber sehen, ob mein Spectrum wieder richtig funktioniert. Bei Jello ging er schliesslich!! Schaute nochmal nach, daß auf der schwarzen Matte wirklich nichts anderes lag, stellte den Spectrum drauf (mit der immer noch offenen Revisionsöffnung), und schaltete ihn ein. Ok, da ist die Copyrightmeldung; soweit in Ordnung. Ich gab LOAD "" ein und startete den Recorder mit „A View to a Kill". Dann, kaum daß ich die erste Taste drückte für die Joystickauswahl - Zack abgestürzt

BIN SAUER

14 Uhr: Jello schaute heute nachmittag kurz bei uns rein, sie waren bei der Pizzeria "Da Toni" gewesen, die ist hier bei uns in der Nähe. Der Inhaber hatte sie nach seinem Sohn Toni benannt, der geht mit mir in dieselbe Schule. (warum schreib ich das in mein Tagebuch???)

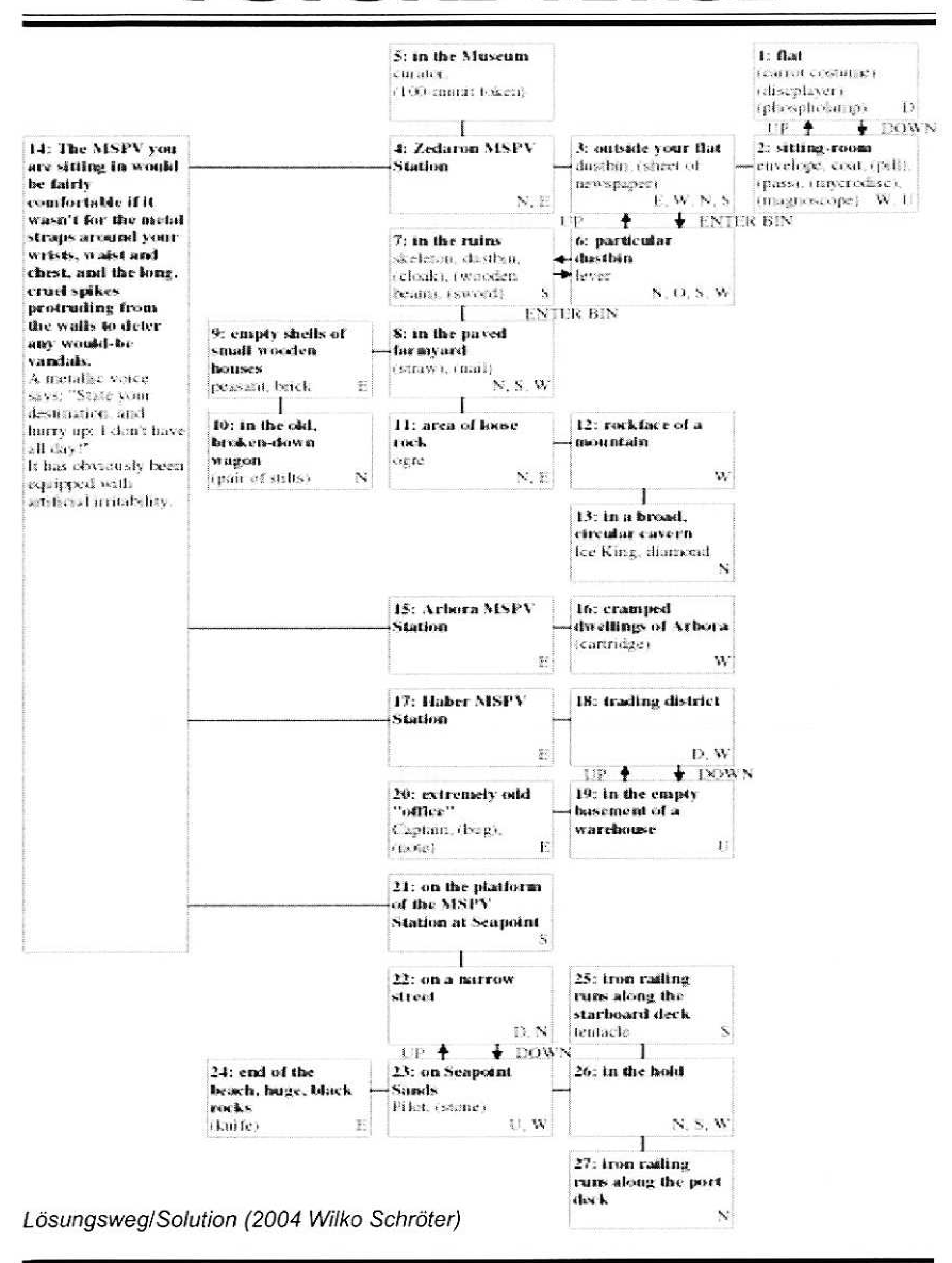
Jello kam in mein Zimmer, sah den Spectrum auf seiner Matte - ... und lief lachend aus dem Zimmer!

Ich kapierte nicht, was daran lustig war, wie ein Spectrum auf einer Schaumstoffmatte steht??

Jello kam glucksend zurück, grinste und endlich erklärte er es mir: Die Schaumstoffmatte hatte ich mal von ihm bekommen, es ist eine Spezialmatte, wo man C-MOS Bauteile aufbewahrt. Diese Matte leitet den elektrischen Strom, und jedesmal wenn ich irgendeine Taste am Specci drückte, hab ich ihn damit mit der Unterseite der Platine gegen die Matte gedrückt, das brachte die Elektronik natürlich immer heftig durcheinander!!

So einfach hab ich noch nie einen Spectrum repariert! Matte weg, Spectrum ok !!!

Hab diese blöde Öffnung mit Klebeband zugeklebt. Nicht professionell, aber wirksam!



Lösungsweg/Solution (2004 Wilko Schröter)

Die Story: 21. November 2238

Es ist schließlich geschehen – die Weltregierung wurde computerisiert... die letzte Phase des Automatisierungsprozesses, der mit der Einführung der Roboter in die Industrie im letzten Teil des 20. Jahrhunderts begann. Wer kann sagen, was für schrecklich "logische" Schritte nun von einer Regierung unternommen werden, die keine Rücksicht auf die Menschheit nimmt...?

Soweit ein Auszug aus dem Tagebuch von Dr. Fenton Blake, einem berühmten Historiker. Kurz nach der Niederschrift verschwand Blake. Wir schreiben nun das Jahr 2239, und Blakes größte Befürchtungen haben sich bewahrheitet...

Bekannterweise sind Menschen schwach und können „überzeugt" werden, so gut wie alles zu tun, wenn dafür eine ausreichende Belohnung angeboten wird. Dieses Wissen bewegte bestimmte skrupellose Wissenschaftler, beschäftigten sich mit der Entwicklung einer Rasse von Supermenschen. Aber etwas ging daneben... Durch Experimentieren mit einer Kombination aus pflanzlichen und tierischen Zellen wurden die Wissenschaftler unbeabsichtigt zu den Schöpfern einer Mutantenrasse aus humanoiden Obst und Gemüse. Die Kreaturen hassten die Menschen, die ihre Brüder seit Jahrhunderten verspeisten; einen besonderen Groll entwickelten sie gegenüber Vegetariern. Durch schnelle Vermehrung wuchsen sie gegenüber den Menschen an und vertrieben sie vom westlichen Festland, das Florabunda hieß, doch nun in "Vegetaria" oder einfach "der Gemüsestaat" umbenannt wurde. Sie töteten viele tausend Menschen und veranlassten den Rest, über das Westmeer zu fliehen.

Der Hauptcomputer wurde mit dem Wissen programmiert, wann die "Angelegenheit zum Verstummen" zu bringen ist, und dies war gerade solch eine Gelegenheit. Die Reisen über das Westmeer wurden verboten und das Experimentieren an den "Super-Lebewesen" gestoppt.

Jedoch wussten die Menschen, die vom Gemüsestaat flohen, dass die Humanoiden nicht für immer zurückgehalten werden können. Im direkten Widerstand zur Regierung begannen sie eine Kampagne, um der Öffentlichkeit die große Bedrohung bewusst zu machen, die über dem schmalen Meer im Westen liegt.

Trotz der Regierungserfolge, sie zu unterdrücken, einschließlich der Tötung der Kampagnenführer, wurde die Gesellschaft zur Bewahrung des Menschen (Society of Human Preservation oder SHP) mit dem Zweck gegründet, die Gemüsegefahr aufzuhalten.

Du bist ein Agent der SHP, der in einer Wohnung in Silverton lebt, einer kleinen Stadt im Norden des Ostkontinentes, die als "die Halbwelt" bekannt wurde. Du wurdest über die SHP von einer Frau informiert, die letzte Woche zu Gast auf einer Party in deiner Wohnung war, und am nächsten Tag wurdest du Mitglied. Du hast dich einem Eignungstest unterzogen, um zu bestimmen, für welche Arbeiten deine Fähigkeiten am besten geeignet sind. Du musst gut abgeschlossen haben, denn du wurdest informiert, dass dir ein "top level"-Auftrag erteilt wurde...

Silverton ist in viele Stadtteile gegliedert. Du lebst in einer Zwei-Raum-Wohnung in Zedaron, einem heruntergekommenen Bereich, dessen einziger versöhnlicher Zug ein berühmtes Museum ist.

An diesem Morgen, wie jeden Morgen auch, liegst du im Bett und schaust einige mycrodiscs. Von unten hörst du das Geräusch eines Umschlags, der sanft auf den Boden deines Wohnzimmers fällt.

Gut? Nicht lügen! Die Zukunft sieht angespannt aus, und du bist der einzige, der etwas daran ändern kann!

ALLGEMEINE REGELN

§ Auf den MSPV-Stationen: Wenn nicht (*You also observe an MSPV.*) angezeigt wird: Solange Aktionen wie „I" ausführen, bis (*An MSPV arrives.*) erscheint.

LÖSUNG, TEIL 1/SOLUTION, PART 1

1: Search under bed (=> *carrot costume*), Search bed (=> *discplayer*), X Table (*Engraved into the varnished wood is the message: „M.S. 1987"*), Search table (=> *phospholamp*), Take all, D

2: X Dispenser (*A very old machine, long since outdated by the "etcetera" (energy transference capsule). It is operated by a button.*), Push Button (=> *nutripill*), X Pill (*The small, rectangular nutripill is marked "BOEUF BOURGUIGNON"*), X Sofa (*For "antique", read "old". It is that annoying kind of sofa which is inexplicably attractive to anything the unfortunate sitter happens to possess.*), Search Sofa (=> *pass*), Take all, Eat pill (*Gulp! You've never tasted boeuf bourguignon before, and if this is anything to go by, you don't want to.*), X Pass (*It is an MSPV pass, marked with a complex and unique pattern of interwoven lines printed in magnetic ink.*), X Envelope (*A plain brown envelope, stamped, and addressed to Zedaron 729.*), Remove stamp, X Envelope (*Where the stamp was, are the enigmatic words "CUCUMBER SANDWICH".*), X Stamp (*It bears the portrait of a ZX81 and is marked "1mM".*), Open envelope (=> *mycrodisc*), X Disc (*About the size of a 1 millimunit token, it is designed to fit neatly into a discplayer.*), Take disc, Insert disc

As you insert the disc, a holographic image of the Chief of the SHP is projected from the discplayer. He begins to speak:

Greetings, fellow agent! As you know, humankind's meddling with the balance of nature has resulted in the creation of a race of humanoid fruit and vegetables. They have multiplied at an alarming rate and now occupy a whole continent across Westsea. At the moment, our main cause for concern is Quentin Kumber, a long, green megalomaniac. He has already tried to take over the world several times (as megalomaniacs will), but has always been thwarted by the keen vigilance and swift action of our agents. But now he has come up with his most frightening plan yet...

...namely, to destroy the Earth completely and colonise the moon with an elite group of fruit and vegetables, he, of course, being their absolute ruler. Moonbase Kumber is nearing completion and nuclear warheads are already directed from there towards the Earth. Your mission, if you choose to accept it (and even if you don't), is to travel to the Vegetable Nation (which is, by the way, illegal), penetrate Kumber's defences, travel to the Moonbase, divert the nukes, and destroy the Moonbase. First, however, contact our computer expert in Arbora. This disc will self-destruct...

Drop discplayer, Drop envelope, Drop stamp, X Coat (*The standard "rugged look" trenchcoat for spies, private eyes and other off-beat types.*), Search coat (=> *magnoscope*), Take magnoscope, X Magnoscope (*A simple arrangement of a convex lens in a polydamine case, used for magnification.*), W

3: X Chute (*A square-shaped opening in the wall leads to one of the 23rd century's most advanced pieces of technology: the Refuse Incinerator. Here, piles of rubbish are carbonized at regular intervals and the energy produced is used to power the Chief Computer's electric toothbrush.*), Search chute (=> *sheet of newspaper*), X Sheet

**** Picture 1 ****

X Bin (*How quaint.*), Enter bin

6: X Lever (*It was once part of a joystick.*), Pull lever, Up

7: X Skeleton (*Aaggghh! It's a human*



*** *Picture 1* ***

skeleton!), Search skeleton (=> *cloak*), X Cloak (*It is extremely long and made of coarse cloth.*), X Debris (*The splintered wood of the roof and walls and the shattered stone of what seems to have been an open fireplace.*), Search Debris (=> *wooden beam, sword*), X Beam (*It once formed part of the roof of the farmhouse and is splintered at one end.*), X Sword (*The blade is covered in dried mud.*), Take all, Rub sword with cloak, X Sword (*The broad blade bears an intricate pattern of carved grooves.*), S

8: X Through (*It is a long, open vessel from which farm animals once fed.*), Search through (=> *straw*), X Straw (*The light straw has been dried by long days in the hot sun.*), X Pave (*It is cracked and uneven.*), Search pave (=> *nail*), X Nail (*It is a crooked, iron horse-shoe nail.*), Take all, W, S

10: X Shelf (*It seems to be made of wood.*), Search shelf (=> *pair of stilts*), X Stilts (*Made of wood, they should add considerably to your height.*), Drop coat, Take stilts, N

9: X Brick (*A block of roughly-hewn stone.*), Drop all, Take brick, E

8: Drop brick, W

9: Take all, E

8: Rub nail against brick (=> *fire*), Burn beam, X Beam (*It gives off powerful heat.*), S

11: Wear cloak, Wear stilts (*The ogre, seeing how tall you are, runs off in terror.*), E

12: X Door (*The stone door is tall and broad and there is a narrow slot in the rock beside it.*), Insert sword, S

13: X Diamond (*It is as big as your fist and obviously very valuable.*), Take diamond, N, W, N, N

7: Remove cloak, Remove stilts, Drop cloak, Drop stilts, Drop nail, Drop beam, Enter bin

6: Pull lever

3: W, N

5: Give diamond (=> *100 munits*), X 100 (*It bears a flattering portrait of a ZX81 and is marked "100M".*), S

4: Wenn nicht (*You also observe an MSPV.*) angezeigt wird: Solange Aktionen wie „I" ausführen, bis (*An MSPV arrives.*) erscheint. X MSPV (*An old model, it rattles and creaks under the strain of constant use. Beside the sliding door is a narrow slot.*), X Slot (*Designed to allow the insertion of an MSPV pass.*), Insert pass

14:Say "ARBORA"

15: E

16: X Intercom (*Beside a receiver is a button.*), Push button (*A voice says, "Yes?"*), Say "Cucumber Sandwich" (=> *cartridge*), X Cartridge (*It is basically a small black plastic box with twiddly bits at one end...something to do with computers...I think.*), Take cartridge, W

15: Wenn nicht (*You also observe an MSPV.*) angezeigt wird: Solange Aktionen wie „I" ausführen, bis (*An MSPV arrives.*) erscheint. Insert pass

14: Say „HABER"

17: E, D

19: X Wheel (*It is a wooden wheel with „spokes" radiating from the centre.*), Turn

wheel, W

20: X Plant (*Don't worry - it's plastic.*), Search plant (=> *bug*), X Bug (*Though cleverly disguised as a Colorado beetle, a tiny receiver on its underside betrays its guilty secret - it's a LISTENING DEVICE!*), Take bug, E

19: Drop bug, W

20: Give 100 (=> *note*), X Note

Dear Pilot,
Kindly take this person across Westsea. As usual, you needn't worry about a return journey!
Another 100 munits for our building society accounts! Costa del Sol, here we come!
THE CAPTAIN.

Give any key a gentle bash...

E, Up, W

17: Wenn nicht (*You also observe an MSPV.*) angezeigt wird: Solange Aktionen wie „I" ausführen, bis (*An MSPV arrives.*) erscheint. Insert pass

14: Say „SEAPOINT"

21: S, D, W

24: X Pool (*David Bellamy leaps out from behind a rock, enthusing about the assorted wildlife of the rockpool. Then he disappears.*), Search pool (=> *knife*), X Knife (*Sharpness Factor: 2.1*), Take knife, E

23: Dig (=> *stone*), X Stone (*It is large and heavy, and has a rough surface.*), Rub knife against stone, X Knife (*Sharpness Factor: 39.7*), Give note

26: N

25: Solange Aktionen wie „I" ausführen, bis (*A tentacle appears on the railing.*) erscheint. X Tentacle (*It is long and purple, and glows with radiation.*), Cut tentacle, S

26: Solange Aktionen wie „I" ausführen, bis (*Ahar! We've arrived!" shouts the Pilot, cheerfully kicking you from the hovercraft. "Have a nice day!" he roars, hovering off into the sunrise.*) erscheint.

Spielstand abspeichern./Save Score.

The story: 21st November 2238.

It has finally happened - the Government of the world has been computerised...the final phase of the process of automation which began with the introduction of robots into industry in the latter part of the 20th century. Who can say what terrifyingly "logical" steps will now be taken by a government which has no regard whatever for humanity...?

That was an extract from the diary of Dr. Fenton Blake, the famous historian, whose writings include the banned "What Price Progress?". Shortly after this was written, Blake disappeared.
It is now the year 2239, and Blake's greatest fears have been realised...

The Chief Computer, programmed to detect all that was petty, weak or illogical, observed these very characteristics in its programmers; and when it was finally allowed complete freedom of government, it decided, logically, to do something about it.

It knew that humans are weak and can be "persuaded" to do virtually anything if a sufficient reward is offered. Using this knowledge, it induced certain unscrupulous scientists to work towards the creation of a race of superhuman beings. These beings would be logical and unsentimental; they would defeat humanity and become the rightful masters of the computers. But something went wrong...

Experimenting with a combination of plant and animal cells, the scientists unwittingly became the creators of a mutant race of humanoid fruit and vegetables. The crea-

tures hated the humans who had been devouring their brethren for centuries; they had a particular grudge against vegetarians. Multiplying rapidly, they rose up against the humans and drove them out of the western continent which used to be called Florabunda but has now been named "Vegetaria", or simply "the Vegetable Nation". They killed many thousands of humans and caused the rest to flee across Westsea.

The Chief Computer had been programmed to know when to "hush things up" and this was just such an occasion. Voyages across Westsea were made illegal and experimentation on the "super-being" was called to a halt. However, humans who had escaped from the Vegetable Nation knew that the humanoids could not be held back forever. In direct oppostion to the government, they began a campaign to make the public aware of the great threat which lay across the narrow sea to the west.

Despite Government efforts to quell them, including the killing of campaign leaders, the Society of Human Preservation or SHP was set up, its purpose, to hold off the vegetable threat.

You are an agent for the SHP, living in a flat in Silverton, a small city to the north of the eastern continent which has become known as "the Halfworld". You learnt about the SHP from a woman who was a guest at a party in your flat last week, and you were made a member the next day. You were set an aptitude test which determined what type of work would be best suited to your abilities. You must have done well, because you were informed that you would be given a "top level" assignment...

The city of Silverton is divided into many districts. You live in a two-roomed flat in Zedaron, a run-down area whose only redeeming feature is a famous museum.

This morning, like every other morning, you are lying in bed, watching some mycrodiscs. From downstairs, you hear the sound of an envelope falling gently to the floor of your sitting room.

Well? Don't just lie there! The future looks tense, and you're the only one who can do anything about it!

LÖSUNG, TEIL 2/SOLUTION, PART 2

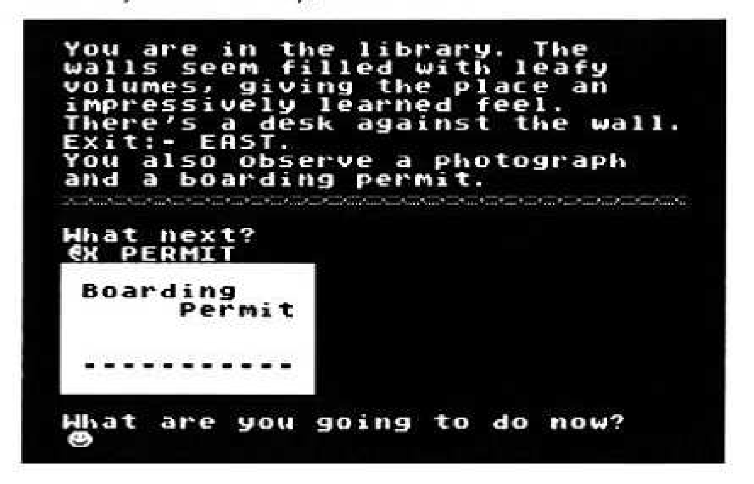
1: X Costume (*Left over from last week's party, it would be quite convincing if it wasn't for a conspicuous „100% Polyester" label.*), Cut label, Drop label, Wear costume, S

2: X Potato (*The potato stands on the street corner, attempting to earn a living by asking passers-by for money.*), X Lamp (*It is a thinnly-disguised version of the traditional hand-held "ADVENTURE LAMP" complete with an ON/OFF switch.*), Burn lamp, Shine lamp at potato (=> *pair of dark glasses*), X Glasses (*The potato spoke the truth: they are indeed very trendy.*), S, E

4: Help (*Make like a detective!*), X Keyboard with magnoscope (*You notice that, while the other keys remain almost untouched, keys 3, 7 and 9 are covered in leafy markings.*), Type 739, S, E

6: X Tap (*It's old and rusty.*), Turn tap (*OK. You hear a loud whooshing noise.*), W, W, W

9: X Desk (*It is made of a sturdy, durable plastic.*), Search desk (=> *photograph, boarding permit*), X Photograph (*It is a photograph of Quentin Kumber signed:- To all my millions of adoring fans (i.e. my slaves). Quentin.*), X Permit



Future Tense – Karte (Teil 2)

2004 Wilko Schröter

1: on a small, stone jetty — S

2: Port Legume — potato, (pair of dark glasses)

3: on an ornate gate — N, E

4: high fence — W

N / TYPE 739

5: lush, well-tended garden — E, W, N

6: small stone shed — W

7: hall of the west wing of Kumber's mansion — E, W, S

8: ballroom — Quentin Kumber — N

9: library — (photograph), (boarding permit) — E

UP / DOWN

10: Quentin Kumber's empty swimming pool — UP

STEP PLATFORM

11: rocky tunnel — W, S

12: store — detonator, oxygen tank — E

13: long, winding passage — N, W

14: Papers Check and Duty-Free Shop — melon — E, W

15: on the surface of the moon — E, S

16: deep, broad bowl of a crater — lump of moonrock, (stick of explosive) — N

17: vast reception hall — video-screen, (securitron) — E, W

18: Check-Point — S, W

19: on a long corridor — E, N

20: sick-bay — (leaf) — W

STEP TILE

21: on a corridor — E, W

22: guards' dormitory — (ID papers) — W

23: Quentin's private lavatory — S

24: long, winding underground tunnels — W, S

25: computer room — computer, VDU — E

26: on a corridor — box, strange machine, (fire) — E, W

27: guard-room — securitron, keycard — N

28: store-room — spacesuit fitted with carbon dioxide — N, E

29: in the water of the Moonbase reservoir — N, S

30: in the depths of the Moonbase Kumber reservoir — S

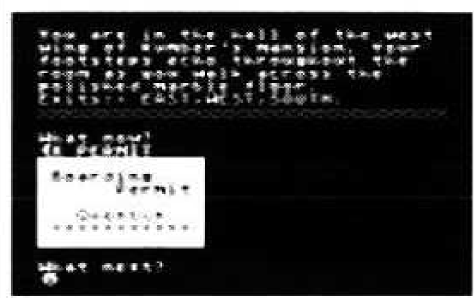
INSERT KEYCARD / S

N / PUSH LEAF AGAINST PAD

Take all, E, S

8: Say to Kumber "AUTOGRAPH" (*With a flourish, Kumber signs his favourite name on your boarding permit.*)

7: X Permit



E, Enter pool

10: X Platform (*It is made of a shiny black metal.*), Step platform

11: W

12: X Detonator (*The ACME THOUGHT-ACTIVATED DETONATOR.*), X Tank (*It is marked "O2".*), Take all, E, S

13: Wear glasses, W

14: (*"Hurry up. You've almost missed the rocket." You pass through a long walkway to a rocket where you are shown to your seat by an attractive rubber plant in a tartan skirt.*)

15: S

16: X Lump (*It is a heavy, jagged piece of volcanic rock.*), X Rubble (*The rubble consists of huge, jagged boulders which seem to have been smashed out of the surface of the satellite.*), Search rubble (=> *stick of plastic explosive*), X Stick (*Connected to a detonator, this could be dangerous.*), Drop lamp, Drop pass, Drop

photograph, Drop permit, Remove glasses, Drop glasses, Take lump, Take stick, Connect detonator to stick (*OK. You've made a Bio-Organic Matter Blaster.*), N, E

17: X Screen (*It is showing Quentin Kumber's holiday slides. How interesting.*), Put lump at screen (=> *securitron*), E, S, E

20: X Guard (*It is a leafy plant which you do not recognise.*), Cut leaf out guard (=> *leaf*), X Leaf (*You notice that's its size, its shape and the arrangement of its veins are distinctive.*), W

19: X Tile (*It glows with strange, fluctuating colours.*), Step tile

21: E

22: X Bed (*A simple layer of loose earth.*), Search bed (=> *ID papers*), X Papers

```
You are in the guards'
dormitory, a room lined with
beds.
Exit:- WEST.
You also observe some ID papers.

What next?
<X PAPERS
Name:    THOMAS ATTON
Rank:    GUARD(3)
Serial Number:   11A956
Taste:    DELICIOUS

What now?
```

Take papers, W, W

26: X Box (*It is marked: ACME SMOKE ALARM.*), Burn Papers using magnoscope (*The lens directs the light towards one point on the ID papers. A thin column of smoke appears, then the papers burst into flame.*), X Machine (*The machine is a foliage identifier console. It is fitted with a touch-sensitive pad beside which is the instruction, "PRESS LEAF AGAINST PAD".*), Press leaf against pad

27: X Keycard (*On one end is a pattern of raised bumps.*), Take keycard, N, W

28: X Suit (*The spacesuit is connected so that its wearer can breathe carbon dioxide.*), Take suit, Disconnect carbon from suit, Connect oxygen to suit, X Suit (*The spacesuit is connected so that its wearer can breathe oxygen.*), N

29: Remove costume, Wear suit, N

30: X Ground (*Scrawled on the floor is an apparently meaningless message: "72KB4".*), S, S, E, E

21: Remove suit, Wear costume, X Door (*Their is a narrow slot beside the perfectly smooth door.*), Insert keycard

23: X Lavatory (*It is of the chain-pull variety.*), Pull chain, N, W

25: Drop bomb, X Computer (*It is an 8.000.000K ZX Spectrum.*), X VDU (*TYPE CODE*), Type 72KB4

```
>MISSILE FILE
1. LAUNCH MISSILES
2. DIVERT MISSILES
3. ESCAPE FROM FILE
Make selection.

Give any key a gentle bash...
```

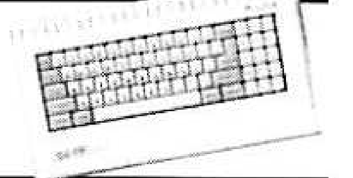
Type 2 (*The cartridge slot is open.*), Insert cartridge (*MISSILES DIVERTED*), E, S, S

21: Step tile

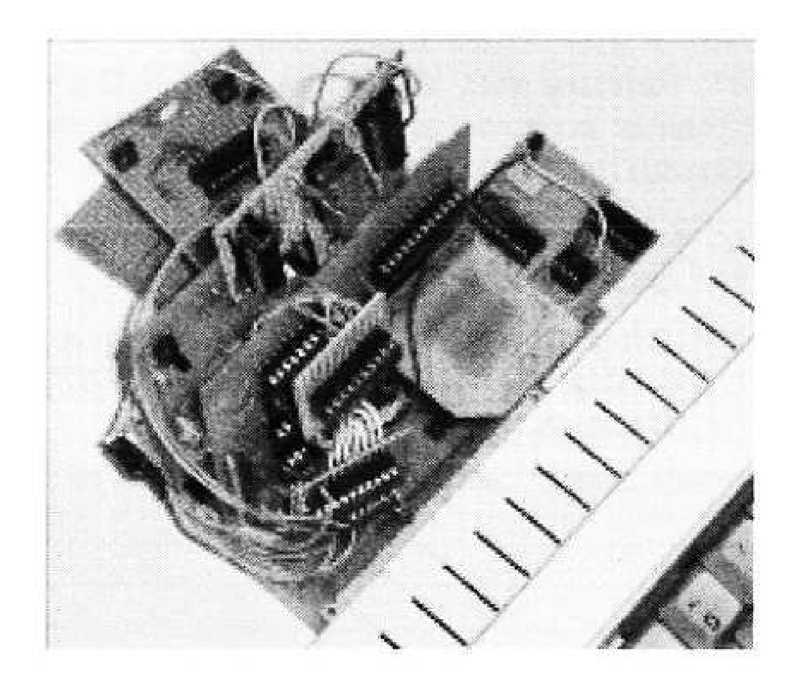
19: N, W, W, S

16: Think stick

```
and returned to your flat in
Zedaron...
Life must go on...
BUT...through the night sky you
seem to hear a voice saying,
"Bah! Foiled again!"
to a tumultuous round of
applause...
Let everyone who reads this be
warned:
Keep watching the allotments!
You have completed 100% of your
assignment, having taken a
massive 368 turns.
BUT...we have the technology to
let you start all over again.
SO...Would you like another go?
```



NEWS



I am now pleased to announce that on the 8th June the prototype of the Mayhem Accelerator was finally completed.

With work on the accelerator starting in January 2004, then first unveiled as a work in progress with an initial (and dodgy!) 12MHz speed at the ORSAM show in November 2004. There's been plenty of hiccups along the way, including the latest just a couple of weeks ago when I somehow killed the prototype, so for quickness I built up another one from scratch and carried on where I had left off as I really wanted to get the hardware finished!

What does the Mayhem Accelerator offer? Speed! It's what the Sam Coupé has been crying out for and the Mayhem Accelerator speeds up the Sam to 10MHz, 16MHz and 20MHz speeds, with uncontended memory reading for a further boost. The final design also offers a 6MHz 'legacy' speed as well, to run at stock speed without having to unplug the interface.

Using 'BogoMIPS' (by Frode Tennebo) and 'Fractal Explorer' (by Dr Andy Wright and Simon N. Goodwin) as two test programs to give some benchmarks of the final design here are the results:

Fractal Explorer (generating the default Mandlebrot image)

Normal Sam:	21.30 seconds
Mayhem @ 10MHz:	10.56 seconds (202% speedup)
Mayhem @ 16MHz:	7.20 seconds (296% speedup)
Mayhem @ 20MHz:	6.06 seconds (352% speedup)

BogoMIPS

Normal Sam:	0.360 BogoMIPS
Mayhem @ 10MHz:	0.748 BogoMIPS (208% speedup)
Mayhem @ 16MHz:	1.208 BogoMIPS (336% speedup)
Mayhem @ 20MHz:	1.513 BogoMIPS (420% speedup)



The final stage now is to complete the designs for the PCB for the production version and build one up to go through testing, then the Accelerator will be ready. All going well it will be available in 8 weeks time at the start of August.

More information will be in the forthcoming issue of Sam Revival covering the last month of development as well as the pricing of the Mayhem Acclerator and preordering information. (SR issue 15 - out later this month, see *www.samcoupe.com* to preorder this issue or to subscribe to the magazine)

For previous news and updates please see:

- ☐ ORSAM 2004 Show report - Sam Revival issue 11
- ☐ Creating Mayhem article - Sam Revival issue 12
- ☐ Quazar News - Sam Revival issue 14
- ☐ ***www.samcoupe.com*** website - for news and videos of the Mayhem Accelerator in action.

All the best, Colin

File extensions

The most of us are familiar with PCs or MACs and knows about file extensions on this computers. I.e *.doc is a Word text format, *.pdf stands for portable document file or *.mid for Midi-Files. A double klick on a file with such an extension opens normally the necessary program or give a choice of programs to use.
Our SAM never had such a standard in name extensions. Also there is no way to open a program with a double klick on a filename. Normally no-one needs this, so what´s the reason for this article?
It´s simple. Over the last years I collected many dsk-files from the Internet, and very often I found some with only codefiles on it. So you have no idea, what they do or what program they are using.
Fortunately some sort of files for the SAM has also an extension. This makes live easier you might think? Yes and no. The extensions are often no standard.
Here is a list of file extensions, used by SAM programs. The list is surely incomplete, and maybe you know more. If so, I would be glad if you let me know.

Extent.	*Possible programs*
*.B	Backup-Source-Files für Comet
*.BD	SAMpaint
*.BIN	Most binary codefiles
*.F	SAMpaint fonts
.F1/.F2	Stylewriter Fonts
*.FNT	Edi-Pro Fonts
*.I	E-Tracker
*.IM	Stylewriter Image Files
*.INI	Most initialization code files
*.M	Mod-Files for Modplayer
*.MSC	Soundmachine
*.N	Soundtracker (Spectrum emulated)
*.O	E-Tracker Pro-Tracker Soundtracker Object-files
*.POK	Poke Files (Spectrum Emulator)
*.S	Source-Files für Comet E-Tracker
*.SBT	?
.SCR/.$	Screens (allgemein)
*.SNA	SNAP Files (Spectrum Emulator)
*.SND	? (Could stand for Sound)
*.SP	Soundmachine

*.SQ	SAMpaint
*.T	Outwrite Tap Files for Spectrum Emulator ZX81 Emulator (necessary)
*.TAS	Tasword Textfiles
*.TXT	Textfiles for Wordproxessors
*.WVE	Soundmachine Waves
*.Z80	Z80 Files for Spectrum Emulator

A first look...



17. June 2006. Place: Bunnik/NL. You see: Johan Koelman, Martijn Groen and the first running version of HiRes ZX81 emulation on SAM.

A report about this meeting you will find in the next issue.

Hints and Tips

On many meetings I saw some printouts used by Martijn Groen. Curious as I am I had a look at them and found useful informations for SAM programmers (as Martijn is), containing the SAM memory map as well as the Spectrums one and infos about the banking systems (i.e. for Spectrum program and demos conversion). Maybe also for your interest.



SAM memory map:

BANK0:		*BANK1:*	
page 0:	16384	page 16:	278528
page 1:	32768	page 17:	294912
page 2:	49152	page 18:	311296
page 3:	65536	page 19:	327680
page 4:	81920	page 20:	344064
page 5:	98304	page 21:	360448
page 6:	114688	page 22:	376832
page 7:	131072	page 23:	393216
page 8:	147456	page 24:	409600
page 9:	163840	page 25:	425984
page 10:	180224	page 26:	442368
page 11:	196608	page 27:	458752
page 12:	212992	page 28:	475136
page 13:	229376	page 29:	491520
page 14:	245760	page 30:	507904
page 15:	262144	page 31:	524288

page 29=DOS, page 30=screen, page 31=screen

SPECTRUM 128K memory map:

00000-16383: ROM
16384-23295: SCREEN
23296-23551: PRINTER BUFFER
23552-23754: SYSTEM VARIABLES
23755-65535: FREE RAM

Free 16k pages:

page 0: 49152-65535 (normal)
page 1: 49152-65535
page 2: 32768-49151 (normal)

page 3: 49152-65535
page 4: 49152-65535
page 5: 16384-32767 (normal)
page 6: 49152-65535
page 7: 49152-65535

page out/in :
POKE/PEEK 23388,n or OUT/IN 32765,n

n=byte:

bit 0-2: 16k page (0-7)

bit 3: 0 = screen at 16384
1 = screen at 49152

bit 4: 0 = 128k edit ROM
1 = 48k basic ROM

bit 5: 0 = paging in use
1 = 48k mode

bit 6: not used

bit 7: not used

DISCIPLE UFIA:

1: drive number (1/2)
2: program number (1-80)
3: stream number
4: device typ (68/100 D/d)
5: directory typ (1-11)
6: name (10 bytes)
16: file typ (0-3)
17: file length
19: start adress
21: file length+variables
23: autostart line number in basic

directory type:

1: basic
2: data array
3: string array
4: code
5: snap 48K
6: microdrive
7: screen$
8: special file
9: snap 128K
10: opentype
11: execute file

file type:

0: basic
1: data array
2: string array
3: code

LOAD: changes 23647/23648 + IY

```
LD IX,ufia
RST 8
DEFB 59         ;get file header
LD DE,start
LD BC,9
PUSH DE
RST 8
DEFB 61         ;load block of data
POP DE
LD BC,length
RST 8
DEFB 61         ;load block of data
```

SAVE: changes 23647/23648 + IY

```
LD IX,ufia
RST 8
DEFB 65         ;erase file
LD IX,ufia
RST 8
DEFB 53         ;open file
LD DE,start
LD BC,length
RST 8
DEFB 55         ;save block of data
RST 8
DEFB 56         ;close file
```

Poking in Spectrum games under Emulation:

Load the emulator as usual.
ESCape into SAM Basic.
Type POKE (65536+pokeadress),cheat
Type continue.

SPECTRUM EMULATOR 3.3+

with fixed bug:
BASIC IN command

can be found at:
http://spc.gmc-clan.de/downloads2/ SAM_Coupe/sam_coupe.html

SAM related
(from several sources)

Reader for FRED Magazine articles

I've written a document reader for FRED magazine articles (in the Entropy DocReader format, which was used for issues 17 onwards). It's written in ANSI C, so it should compile on almost anything.

The code is available from:

http://homepage.ntlworld.com/wholehog/stuart/fredread/index.html

It has some rough edges, but it seems to work with every FRED article.

Cheers, Stuart Brady

New website

Hi everyone,

First bits and pieces of my website can be found at

http://home.wanadoo.nl/mgreen/

Greetz, Martijn Groen



500 nodes and counting

http://www.worldofsam.org

has just hit 500 nodes. That's 500 items, products and people connected with the Sam Coupé.

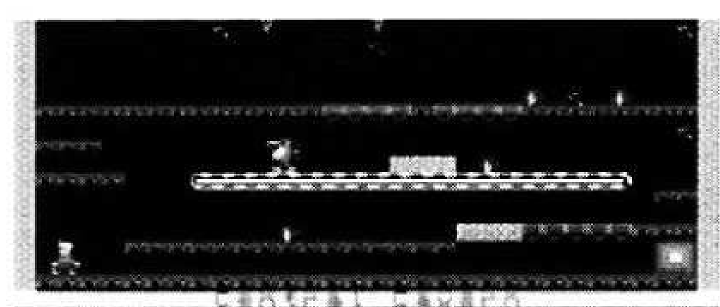
Recent highlights:

* SimCoupé running on a Sony PSP: ***http://www.worldofsam.org/node/23***
* The Games of NoName: ***http://www.worldofsam.org/node/470***
* Sam Coupé Adventure Club: ***http://www.worldofsam.org/node/361***

BTW: ***http://www.worldofsam.org/node/500*** is Nick Roberts of Crash fame.

Dan Dooré

PSPSIM: A SamCoupé Emulator for PSP v1.0.2 (full speed)





Hi All,

SimCoupe emulates a SAM Coupe - an 8-bit, Z80-based home computer released in 1989 by Miles Gordon Technology. For more information on the machine itself, including history andtechnical specification you can go on the SimCoupe web site.

Originally developed for UNIX and DOS systems by Allan Skillman, it has been then improved and ported to SDL by Simon Owen, Dave Laundon.

I've sucessfully modified, and port the source code of the CVS version 0.90 beta 4 of SamCoupe. It's now working fine on PSP!

Here is a new version of PSPSim the SamCoupé Emulator for PSP:

http://zx81.zx81.free.fr/serendipity/ index.php?/categories/10-pspsim -> pspsim-v1.0.2.zip

What's new in version 1.0.2 :

- Add normal screen, zoom x1.5, x1.75 and x2 modes !
- Major speed optimizations (now full speed at 333Mhz)
- Change default keyboard mapping

How to use it ? Everything is in the README .txt file.

Sources are included, and this package is under the GNU public license, read COPYING.txt file for more information about it.

Enjoy, Zx.

Linux and SamCoupe disk images.

What to do, when you get SamCoupe and have no software on it's diskettes? Yes, you'll download one of those available programs for your... windows. And you just ended, because you're Linux user.

Anyway, situation is not really bad. I think that it's maybe even a bit better then under windows, because you need no software for writing SamCoupe disk images to reall diskette. So, here we go:

1) what you need is 800kB disk format. SamCoupe use 800kB disk capacity, 20kB is for directory and 720kB is for data. In fact, it's just enhanced Disciple/+D format. So, at first create a device in /dev using

mknod /dev/fd0u800 b 2 120

Note, you have to be root to do that. When we have this device, we can format diskette by

fdformat /dev/fd0u800

This can work also for user account, it depend how paranoid your root is and what privileges the device have.

2) now you need just .DSK images and lot of diskettes. Transfer is done by simple

dd if=name.dsk of=/dev/fd0u800

3) put the diskette into SamCoupe and enjoy!

(Taken from: ***http://ellvis.vectorstar.net/ samcoupe/linux.html***)

Software for SAM in the internet

You have got a SAM, maybe via ebay? Or found your lovely blue (or black) feeted back in a corner of your attic? And your problem is lack of software now? Then use the internet, you can have tons of it from here.

A good start could be to visit:

http://www.podboy.demon.co.uk/coupe/ fred/index.html

This page contains all issues of the fabulous FRED diskmagazin as dsk-files. All you have to do is to download them and rewrite them to a normal SAM disk via „SAMdisk" or „SAMdiskNT". These necessary utilities you find at:

http://simonowen.com/sam/samdisk/

Another good download site is:

http://simon.mooli.org.uk/snarf/SUPPLEMENT/index.html

the home of the SAM Supplements, another diskzine from the good old past. On both magazines you find games, utilities and a lot of information.

Some games and demos you find also on our SPC download site (for Spectrum too):

http://spc.gmc-clan.de/downloads2/

(I hope to continue download programs soon, when all the moving stress is over).

Bilder von anderen Computern

Bilder anderer Computer auf dem Spectrum

Im ZX-Team Magazin 2/99 stellte Michael Kloss sein Programm "Converter" vor, mit dem Spectrum-Bilder auf den ZX81 (mit HRG7) übertragen werden können.



ZX Spectrum

An diesem Thema habe auch ich Interesse. Durch mein Hauptgebiet BasiCode innerhalb meiner Hobby-Computerei und die heutigen Möglichkeiten, Oldies auf aktuelleren Computern zu emulieren, bin ich schon mit etlichen 8-bit-Modellen in Kontakt gekommen und versuche mich mittlerweile auch in der Übertragung auch von anderen Dateien außer BasiCode-Programmen (z.B. Bildern, Datenbeständen, Texten und auch Musik) von einem zum anderen.



Commodore Plus/4

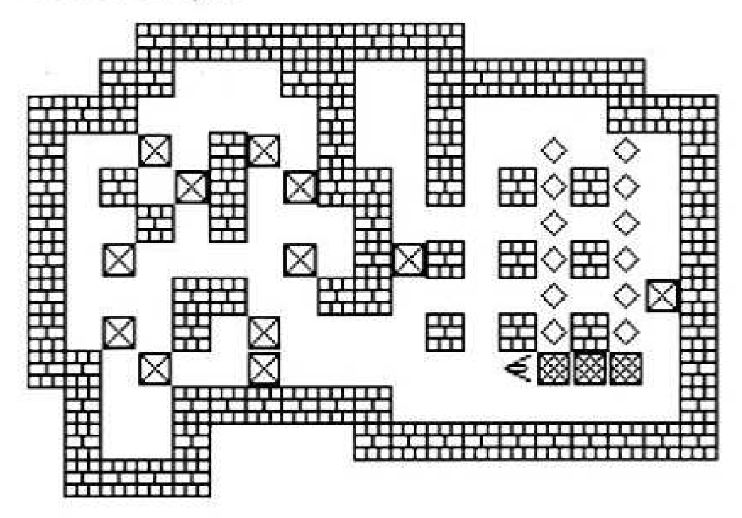
Für hochauflösende Grafiken (die auf den Oldies gewöhnlich monochrom sind) arbeite ich am Projekt "HRG-Transfer", das sich an ein Verfahren des "WDR-Computer-Club" aus BTX-Zeiten anlehnt (vgl. Schneider CPC Sonderheft 1/86 S. 112 ff.). Kurz zusammengefaßt werden hier die Bytes des Grafikspeichers erstens in eine definierte Reihenfolge gebracht und zweitens, um die Übertragungsprobleme zu minimieren, in eine "HighResolutionTransfer-"Datei umgewandelt, die nur aus druckbaren ASCII-Zeichen besteht (die Bild-Bytes speziell nur aus den Buchstaben @ bis O, d.h. CHR$(64) ... CHR$(79)). Ins Detail zu gehen, würde hier den Rahmen sprengen, Interessierte können es in software/free/grafik.htm auf *www.joyce.de* nachlesen.



robotron KC 85/4

Wie kann ich den ZX81 in dieses Projekt einbinden? Eine Möglichkeit zur Übertragung von HRT-Dateien wäre BasiCode, doch hier sind Hennings und meine Erkenntnisse noch nicht fortgeschritten genug, vor allem haben wir die Hardware zum SAVEn noch nicht in die Praxis umsetzen können. Einen weiteren Weg könnte das anfangs erwähnte Programm "Converter" sein. Leider verfüge ich sowohl über ZX81 als auch Spectrum nicht im Original, sondern nur in emulierter Form - und durchschaue die Arbeit mit den MGT-Disketten-Abbild-Dateien noch nicht im

erforderlichen Maß (vgl.SPC-Magazin 181/ 182 S.28 f.) ...





Amstrad PCW / Schneider JOYCE

Wenigstens habe ich inzwischen ein wenig Erfahrung im Umgang mit diversen DOS- oder Windows-Tools auf dem PC. Der Zweck heiligt die Mittel, warum soll man nicht die jüngeren Geräte als Sklaven einsetzen?

Ausgangspunkt meines Übertragungsverfahrens ist Jan Pinkavas geniales Programm Hrg-demo.p im Verzeichnis \ZX81\ Programme\peter auf der ZX TEAM CD 2004, die Demo zur HRGCSFR, wie es im Team genannt wird. Ich weiß nicht, ob von diesem unterschiedliche Versionen kursieren, des-



Amstrad / Schneider CPC 464

halb vorsichtshalber die exakte Herkunftsangabe. Das Programm läuft unter dem Robson-Emulator problemlos auf dem Windows-Rechner. Analysiert man das Programm, findet man heraus, daß das darin enthaltene Spectrum-Bild vom schachspielenden Automaten die Bytes (dieser Datei - nicht ihr Platz im RAM des ZX) &H00F7 bis &H18F6 belegt. Wechseln wir nun auf den PC und starten MSPAINT. Hier erzeugen wir ein Bild der Größe 256*192 Pixel und speichern es, unbedingt mit dem Dateityp "Monochrom-Bitmap"!, ab. Diese Datei öffnen wir nun mit einem Hex-Editor und kopieren dann den gerade erwähnten Teil von Hrg-demo.p hinein, wobei wir die letzten 6144

bloodj.bmp

Address	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00000000	42	4D	3E	18	00	00	00	00	00	00	3E	00	00	00	28	00
00000010	00	00	00	01	00	00	C0	00	00	00	01	00	01	00	00	00
00000020	00	00	00	18	00	00	C4	0E	00	00	C4	0E	00	00	00	00
00000030	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	FF	FF	FF	00	24	24
00000040	24	24	24	24	25	F4	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
00000050	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	18	FF
00000060	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8	18	18	18
⋮																
000017E0	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
000017F0	80	80	80	7F	DE	7F	FC	FF	3F	FF	FF	FF	FF	3F	40	40
00001800	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
00001810	40	40	40	7F	DF	00	01	FF	80	00	00	00	00	7F	00	00
00001820	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00001830	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00		

aus der BMP-Datei...

Hrg-demo.p

Address	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
000000E0	ED	4F	18	F5	FD	68	3E	1E	ED	47	CD	92	02	CD	20	02
000000F0	DD	21	C5	40	C3	0B	5D	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00000100	00	00	00	00	00	1F	FF	FF	FC	00	00	00	00	00	00	00
00000110	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00000120	00	00	00	00	00	60	00	02	02	00	00	00	00	00	00	00
⋮																
000018B0	00	09	00	00	00	00	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00
000018C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	50	00	00	00	00	00	80
000018D0	00	0A	00	00	00	00	00	00	00	00	00	07	FF	FF	FF	FF
000018E0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	E0	00	00	00	00	00	FF
000018F0	FF	FC	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00001900	36	7F	7F	7F	3E	1C	08	00	08	1C	3E	7F	3E	1C	08	00

in die .p-Datei kopieren

Bytes, hier also Bytes &H003E bis &H183D, ersetzen. Die abgeänderte Datei wird gespeichert und nun wieder mit Paintbrush geöffnet. Nun sehen wir unseren schachspielenden Automaten wieder, allerdings steht er kopf und Hell und Dunkel sind vertauscht.



am PC eingescannter Cartoon

Hintergrund ist, daß der ZX den Bildschirmabzug strikt linear abspeichert, die Pixel (zu je acht Stück gruppiert) haben auf dem Bildschirm die selbe Reihenfolge wie die Bytes im RAM. Auf anderen Computern treten hier andere, zum Teil recht konfuse, Reihenfolgen auf. Das MSPAINT-Format ist da noch am überschaubarsten (und dem des ZX am ähnlichsten), doch werden hier gesetzte Pixel mit 0-bits codiert und es wird mit der untersten Pixelzeile begonnen.



robotron BIC A5105

Damit ist uns klar, wie wir Bilder von fremden Computern auf den Bildschirm des ZX81 bringen können:

1. Das gewünschte Bild - egal von welchem Computer! - wird im Windows-Programm MSPAINT auf die Größe 256*192 Pixel gebracht.

2. Es wird (als Monochrombild!) abgespeichert. Standardmäßig bietet PAINT zunächst eine Farbentiefe von 24 bit an, dieser Zwischenschritt ist erforderlich, um die Zweifarb-Darstellung zu erzwingen.

3. Die Farben werden umgekehrt und das

```
  10 LET G=0
  20 LET G=(G=0)
  30 FOR M=0 TO 2
  40  FOR L=0 TO 7
  50   FOR K=0 TO 7
  60    LET J=16384+256*K+32*L+
048*M
  70    FOR I=0 TO 31
  80      POKE J+I,85+85*(G=1)
  90    NEXT I
 100     FOR H=0 TO 10
 110     NEXT H
 120   NEXT K
 130  NEXT L
 140 NEXT M
 150 GO TO 20
```

```
Das Programm  setzt abwechselnd
alle geraden, dann alle ungera-
den Bits  des  Grafikspeichers,
es sieht aus,  als ob  ein Vor-
hang  herabgelassen wird,  dar-
ueber der naechste usw.
```

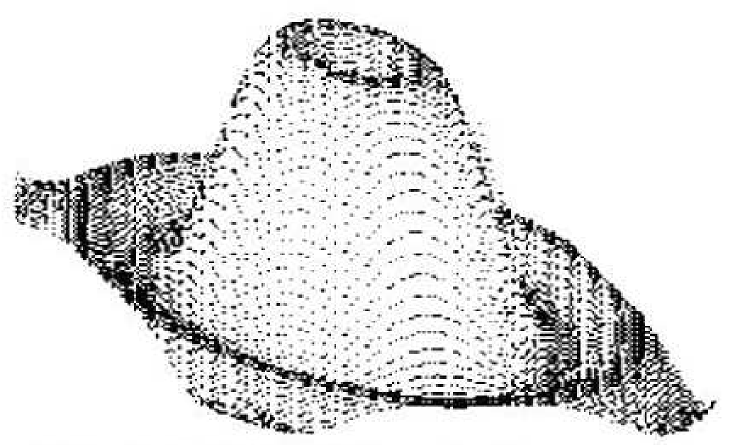
ein kleiner Test zur Reihenfolge der Grafikbytes des Spectrum

Bild wird vertikal gespiegelt (nicht um 180 Grad gedreht!) und endgültig abgespeichert.

4. Mit einem Hex-Editor werden die Bytes &H00F7 bis &H18F6 des Programms Hrg-demo.p durch die Bytes &H003E bis &H183D der BMP-Datei ersetzt. Das abgeänderte Programm kann nun vom Emulator verwendet oder auf den bekannten Wegen (z.B. ZXTAPE) dem Original-ZX81 zugänglich gemacht werden. HRG7-Benutzer können natürlich auch ein hiermit gespeichertes Bild als "Container" für den Transfer verwenden.

Aufgrund der Ähnlichkeit der Bildspeicherung zwischen ZX81 und Paintbrush ist dieser Konvertierungsweg eigentlich sogar weniger umständlich als der ursprünglich anvisierte über HRT-Datei und Zwischenspeicherung auf Spectrum oder SAM. Es gilt wie so oft "Viele Wege führen nach Rom", im Text verstreut sind einige Beispiele.

Vom ZX81 können die Bilder mit Michael Kloss' "Converter" auf den Spectrum weiterwandern. Dort werden bekanntermaßen die Grafikbytes leider nicht so schön linear im RAM abgelegt. Wie sie umsortiert werden müssen, ist mir klar (s. Listing), auch Johan Koelman hat es mir nach dem oben erwähnten SPC-Magazin-Artikel noch einmal beschrieben. Deswegen hoffe ich immer noch, das Handling der MGT-Diskettenausrüstung mit Textdateien zu erlernen (oder klappt das in der Emulation nicht?), denn es liegen schon einige in HRT-Form umgewandelte Bilder zum Übertragen bereit.



„Willis Hut", ZX81 Hi-Res Grafik

Über den Autor

Nun wird es langsam Zeit, daß ich mich erst einmal vorstelle. Ich bin ein Computerhobbyist, der zur Wende 31 Jahre jung war, in der Schule oder in AGs also Computer nicht mehr kennengelernt hatte.

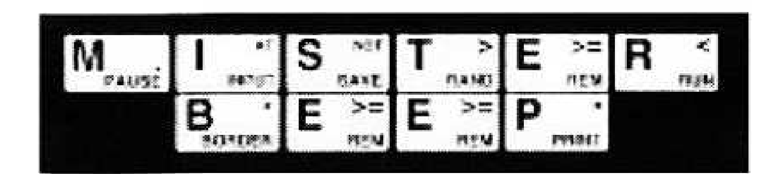
Ein Schwerpunkt meiner Freizeitbeschäftigung wurde im Laufe der Zeit BasiCode, eine Entwicklung niederländischer Computerenthusiasten, die Basic-Programme auf andere Computer übertragbar und dort nutzbar werden läßt.

Hierdurch (und möglicherweise auch zur Kompensation der Computerlosigkeit meiner Jugendjahre) befaßte ich mich nach und nach auch mit anderen Computern, zunächst als Hardware, aber zunehmend auch als Emulation unter DOS oder Windows.

Thomas Rademacher

Very short summary

This article is dealing with the conversion of grafic from different sorts of computers mainly to the ZX81 in hires grafic, but can also used for the Spectrum. I am sorry, but this text is too long and not easy to translate for me to english. Who can do?



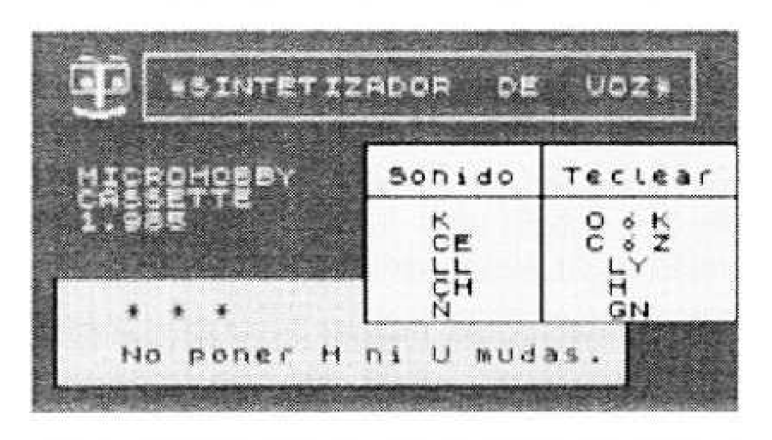
HI THERE!

New Beeper song is on the net: "Who´s that robot?"

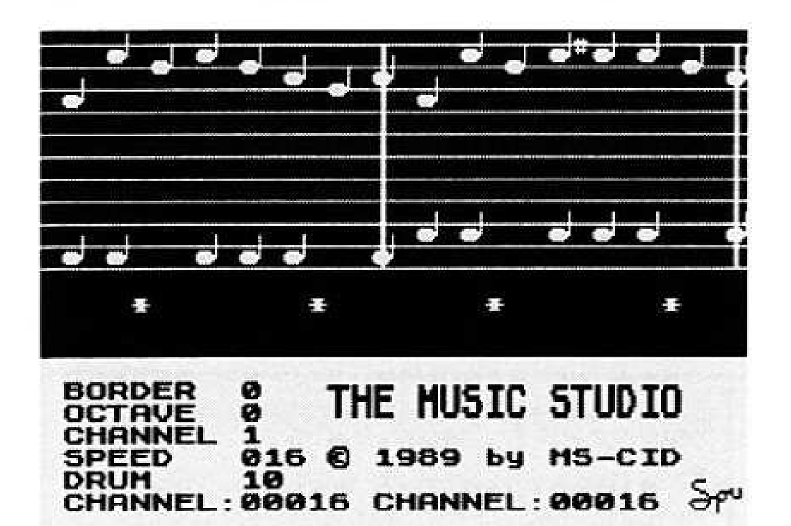
The song has been made using TIMEX 48Kb computer with its 1-bit sound system (which stanbds for beeper). Software used: The Music Studio AND Sintetizador De Voz.

Exact URL:

http://parishq.net/proposed//sound/ mister_beep-who_s_that_robot.mp3



Sintetizador" is a ZX Spectrum 48K program for beeper that is able to make speech synthesis. Very good btw., but in spanish.

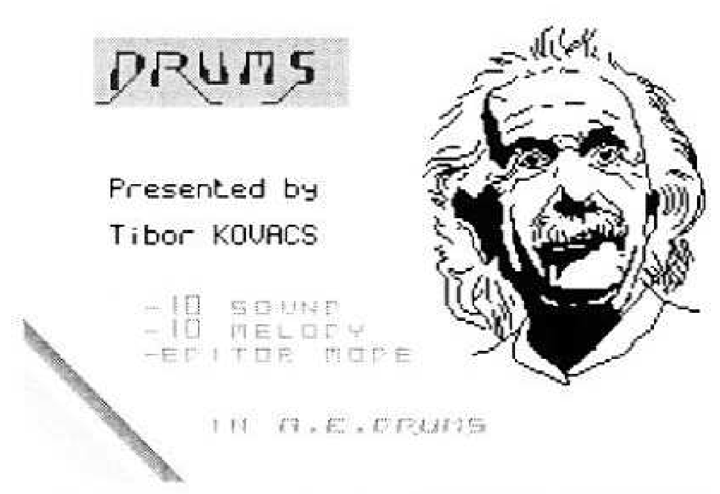


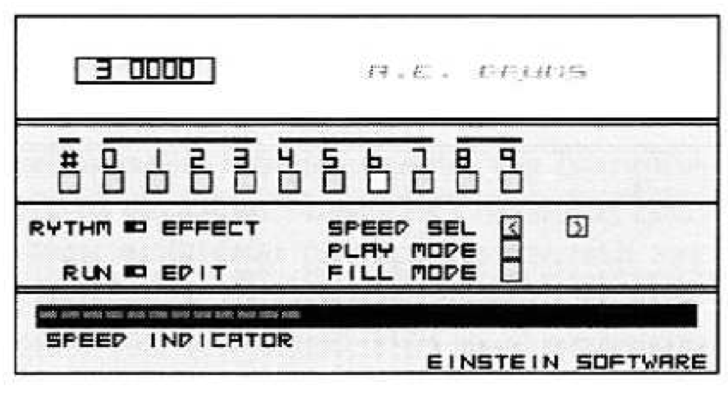
„The Music Studio" is a music creation program which was released in 1989 from MS-CID (Czech) for the ZX Spectrum 128 (but the message language is english).

Next zx-beeper song is available on the Net: MISTER BEEP - "File Not Found":

http://parishq.net/proposed/sound/ mister_beep-file_not_found.mp3

This song has been inspired by famous ZX Spectrum game's music: "AnoGaia" by Andy Mills. For intro I used ALBERT EINSTEIN DRUMS (beeper drum-machine) and for main part of music I used 3-Channel Synthesiser. (Software descriptions are here: ***http:// republika.pl/mister_beep/soft.html***)





Albert Einstein drums (C) 1985

The next 1-channel and 1-bit drum-sequencer but much, much better than previous one (which was Drum Machine).

AE-DRUMS has nicer graphic interface, far better sequencer and also much better synthetized drum-sounds.

Greetings to Speccy lovers!

Beep
http://republika.pl/mister_beep/

RoHS: Neue Norm für blei- und schadstoffreies Löten

Hallo an alle, dies ist kein verspäteter Aprilscherz.

Es wird eine neue Verodnung zum 1.7.2006 inkraft treten, mit dieser werden Elektronik-Bauteilehersteller verpflichtet, kein Blei, Quecksilber und ähnliche Materialien zu verwenden.

Wer selber noch Schaltungen lötet, sollte sich entweder einen Vorrat der "alten" Bauteile zulegen, oder sich mit den neuen Lötverfahren vertraut machen. *www.reichelt.de* bietet bereits bei seinen Bauteilen eine Sortierspalte, um gezielt Bauteile nach der RoHS Norm zu bestellen.

Wer beim "alten" System bleiben will, sollte sich VOR DEM ERSTEN JULI mit Lötzinn und Bauteilen eindecken! Danach werden die Bauteile möglicherweise nur noch nach der neuen Norm und somit schwerer lötbar ausgeliefert.

Man kann laut Artikel die neuen Bauteile auch löten, aber es geht wohl nicht mehr so sauber, wenn man dazu das herkömmliche Lötzinn verwendet.

http://de.wikipedia.org/wiki/RoHS
Dieser Artikel widmet sich diesem Thema, unter "Abhilfe" wird berichtet, daß es derzeit noch Qualitätsprobleme gibt, die Verordnung wird aber durchgedrückt.

Der nachfolgende Artikel ist von der Reichelt Homepage:

RoHS: von engl. Restriction of Harzadous Substances

Mit Inkrafttreten des Elektronik- und Elektrogeräte Gesetz (ElektroG) im Juli 2006 dürfen keine gefährlichen Substanzen mehr in Elektrogeräten, die nach dem 1.Juli 2006 in den Verkehr gebracht wurden, enthalten sein.

Diese gefährlichen Stoffe sind schon in der RoHS EG-Richtlinie 2002/95EG definiert und wurden so ins nationale Recht übernommen. Im Einzelnen sind dies:

- Blei (Pb)
- Quecksilber (Hg)
- Cadmium (Cd)
- Sechswertiges Chrom (CR VI)
- Polybromiertes Biphenyl (PBB)
- Polybromiertes Diphenylether (PBDE)

Ein Bauteil, dass keines dieser verbotenen Stoffe enthält, gilt als RoHS-konform. Werden bei einem Neugerät ausschließlich RoHS-konforme Komponenten verbaut, so gilt die RoHS-Konformität auch für das fertige Produkt. Für eine Reihe von Anwendungen gibt es jedoch Ausnahmen (z.B. Blei- und NiCd-Akkus, Bauteile für die Ersatzteilversorgung, wie auch für diverse Geräteklassen u.v.m.).



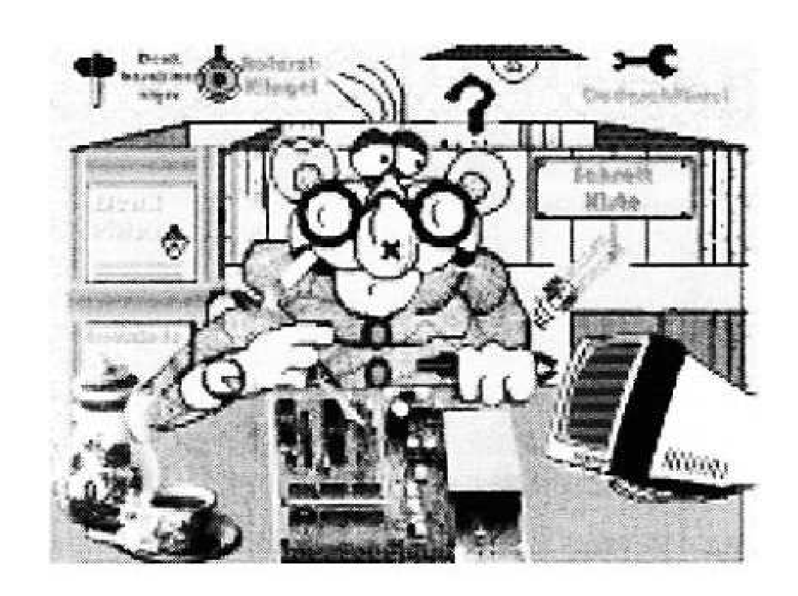
Betroffen sind in erster Linie Fertigungsunternehmen, soweit deren Endprodukte unter das ElektroG fallen. Aber auch Hobby-Elektroniker haben sich durch die bleifrei verzinnten Anschlüsse auf ein anderes Lötverhalten einzustellen.

Im Reichelt-Online-Shop haben wir für Sie die RoHS-konformen Bauelemente durch einen entsprechenden Haken gekennzeichnet. Die Liste der gekennzeichneten Artikel wird ständig erweitert.

Sollte das von Ihnen benötigte Bauteil jedoch noch nicht RoHS-konform bestätigt sein, so können Sie diese bei fertigungsrelevanten Stückzahlen bei uns anfragen.

Weitere Informationen zum Thema ElektroG finden Sie beim Bundesministerium für Umwelt www.bmu.de, wie auch in unserem INFO-TIPP zum bleifreien Löten.

Dieter Hucke



Reparaturdienst für den ZX Spectrum

Defekte ZX Spectrum 48K, Spectrum 128K und Spectrum +2/+3 werden noch repariert!

Bitte setze dich mit mir in Verbindung, wenn du einen Spectrum hast, der defekt ist.

Wenn ich entscheide daß ich ihn reparieren kann (aufgrund deiner Fehlerbeschreibung), sendest du ihn mir zu. Nach kurzer Prüfung beim Eintreffen entscheide ich ob ich das Gerät schnell reparieren kann. Kann ich dies nicht, biete ich den Austausch an. Das bedeutet, ich ersetze die defekte Platine gegen eine funktionierende, und nehme dafür eine Pauschale, die davon abhängt, was bei deinem Spectrum kaputt ist, diese wird wirklich gering sein. Das Gerät mit der ausgetauschten Platine geht schnellstens an dich zurück, du überweist mir den vereinbarten Betrag, und für dich ist der Fall damit erledigt.

Ich repariere dann die defekte Platine in Ruhe, und wenn ich fertig bin, kann der nächste einen solchen Austausch angeboten bekommen.

Wenn wir mal von einem defekten ZX 48K ausgehen, keine ICs gesockelt, würden Reparaturen incl Porto etc etwa folgende Kosten erzeugen (Postpäckchen mit 4,10 Euro vorausgesetzt):

Austausch Z80 CPU incl Sockelung	15 Euro
Erweiterung 16 auf 48 K RAM (neue IC gesockelt)	33 Euro
Kalte Lötstelle / Platinenriß	10-12 Euro
Intakte ULA zusenden	15 Euro
Intakte ULA einsetzen	17,50 Euro

Fragen kostet sowieso nix, deshalb schreib mir am besten eine Email an

Dieter.Hucke@web.de

oder ruf an unter 0561-400 04 91, und beschreibe mir, was dein Spectrum tut oder eben nicht tut!

Spectrum 128 und +2 habe ich zwar auch, aber weniger Erfahrung, darum wundere dich nicht, falls ich eine Reparatur auch mal ablehne.

Ganz wichtig: bitte schicke keinen Spectrum unaufgefordert zu, denn ich möchte nicht, daß dann vielleicht 10 Speccis hier stehen und ich dann gerade wochenlang nichts reparieren kann!

Also, wenn ein defekter Spectrum da ist, probiere ihn nochmal aus, beschreibe mir möglichst genau das Fehlerverhalten, und dann kann es sein, daß der Spectrum eine Woche später schon repariert bei dir auf dem Tisch steht!

Viele Grüße von Dieter Hucke aus Kassel!
Dieter.Hucke@web.de

Summary

We are glad, that Dieter Hucke, member of SPC, offers to repair your Spectrum on demand. Before sending any Spectrum it is required to write or mail to him and to state your problem. As far as Dieter can help he will do, but he comments that he has less experience with Spectrum 128K and +2 models.